COPIA GRATUITA

NUMERO 5 - MARZO 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Speciale manga & games
DUE VOLTI DELLA STESSA MEDAGLIA

Full Auto
GUIDA SPERICOLATA

Grandia 3
AVVENTURA NEL CIELO

Oblivion
VERSO IL FUTURO DEL GIOCO DI RUOLO

DRAKENGARD 2
SQUARE ENIX RISCOPRE IL DRAGO CHE E' IN VOI!

Recensioni: *Tales Of Eternia - Black - Fight Night Round 3 - Star Wars EaW - Resident Evil DS - Rifts: Promise of Power - Final Fantasy IV Advance*

In questo numero: *Guild Wars Factions - Dungeons & Dragons - Superman - The Darkness* - **Anteprime:** *Dead Rising - Seiken Densetsu DS - Okami*

Playstation 2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - Xbox 360

もっと魅せてあげる。
XBOX 360
DEAD OR ALIVE 4

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
http://www.gameplayer.it
EMAIL: *redazione@gameplayer.it*

Autorizzazione Tribunale di Velletri
Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Matteo Guidi

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE:
06 / 94.97.202 - 06 / 39.73.59.95
Agenti commerciali
Federica Imbroglia, Angelo Jacobelli, Susanna Scrivo, Elisa Tubani, Veronica Botti, Francesco Fonticoli, Rossella Giardina

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

REDAZIONE
Via della Fortezza n. 14
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.97.202

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35 - 00176 Roma
Tel. 06 / 70.30.28.00

PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
www.dottavifilippo.com

STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia S.p.a. (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Luca Guerretti, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora) e Hasbro Italia

editoriale

"Welcome here. This is a Warp Zone"
(The Goonies 2 - 1987)

R*azorback* 2 è stato chiuso! Un'incursione giudiziara ha decretato la fine del celebre server, noto soprattutto agli utenti di *Emule.* Nulla di nuovo: anche la lotta alla pirateria segue il suo corso e inizia a reagire di fronte alle possibilità di ***Internet***. In apparenza si tratta di una storia come tante ma in realtà nasconde qualcosa di più.

Dopo la chiusura, voci non confermate hanno messo in luce un pesante retroscena: Razorback sarebbe in realtà un server spia, capace di registrare gli indirizzi ***IP*** degli utenti e segnalare alle società che producono software chi utilizza illegalmente i loro programmi. Sull'esistenza di questi server si parlava da tempo e si diceva che fossero usati per diffondere files privi di utilizzo, in modo da ostacolare il download di materiale originale.

Posto che ciò fosse vero (ed è ancora tutto da dimostrare), il problema di fondo non sarebbe neppure questo. ***Internet*** è un mezzo totalmente nuovo: dobbiamo aspettarci avvenimenti di questo tipo e considerarli come assestamenti naturali. Solo a partire dai prossimi due anni intuiremo molto di più sulle reali potenzialità dalla ***Rete***.

Ingenuamente, infatti, si ritiene che la banda larga verrà sfruttata soprattutto per riunire supporti diversi (tv, stereo, telefono...). Ma la posta in gioco è ben più alta: non tutti sanno che, già da dieci anni, circolano economici *caschi virtuali* per il proprio ***Personal*** a costi relativamente contenuti. Cosa potrebbe accadere se una simile tecnologia fosse introdotta sul mercato di massa?

L'elemento fondamentale è la ***Rete***: in ***Realtà Virtuale*** sarà possibile trovarsi praticamente ovunque e in qualsiasi momento. I corsi universitari potrebbero essere seguiti tranquillamente da casa, magari personalizzando l'aula con una *skin* più accattivante (un teatro greco, una spiaggia assolata); le riunioni di lavoro a distanza diventerebbe un'abitudine e ci si incontrerebbe online con gli amici.

Fantascienza? Può darsi, ma già una dozzina di anni fa avevo provato qualcosa del genere con un semplice ***PC 486***, sul quale girava una normalissima versione di ***Doom*** interlacciata ad un casco tramite porta seriale (!). In ogni caso non stupitevi troppo: in fondo è quello che succede praticamente ogni giorno in qualsiasi ***MMORPG***...

Cesare "Meteo" Arietti <<<
cesarearietti@gameplayer.it

E' TEMPO DI ESPANSIONE PER IL MONDO DI TYRIA

GUILD WARS FACTIONS

Ha conquistato mezzo mondo nel giro di pochi mesi e ora si prepara ad accogliere una nuova incredibile espansione: il 24 marzo *Guild Wars Factions* presenterà un assaggio delle sue future potenzialità in un fantastico pre-evento. Ma di che cosa si tratta esattamente? In rete sono circolate voci più o meno smentite, secondo le quali entrambi i titoli sarebbero necessari per utilizzare l'aggiornamento; scopriamo di più su questo fantastico titolo ***NcSoft*** riportando alcune interessanti news che provengono direttamente dal sito ufficiale: innanzitutto ***Factions*** è un prodotto indipendente; i giocatori che possiedono il primo titolo non dovranno necessariamente acquistare l'espansione e viceversa; tuttavia, i due giochi sono interconnessi: chi li possiede entrambi potrà viaggiare tra i continenti di ***Tyria***, dove si svolge l'azione del primo capitolo, e ***Cantha***, un continente di tre nazioni con un'atmosfera orientaleggiante situato a sud delle terre di ***Tyria***. Sarà presente un nuovo sistema di ***Alleanze*** tra gilde, che permetterà di condividere le sedi, la chat interna e sbloccare aree e missioni completamente nuove. Il sistema di gioco, già in continuo aggiornamento, ha subito dei grandi cambiamenti: sono state introdotte trecento nuove abilità, 50 aree esplorabili, 100 nuove creature, sedi per le gilde completamente rinnovate, nuove skin per i personaggi (volti, acconciature, armature), mascotte mai viste (per la felicità degli esploratori, stanchi di viaggiare solo accanto a moa, lupi e orsi...) e, ovviamente, centinaia di nuovi oggetti da acquistare e sbloccare. Insomma, questa nuova fatica in ***3D*** sembra davvero un must per gli appassionati dei ***CORPG***. A breve la recensione... e a brevissimo ci incontriamo online!

IL SEGUITO DEL SEGUITO

HALF LIFE 2... 2!

Siamo stati avvisati ed ora la conferma: ***Valve***, all'uscita del colossale ***Half Life 2***, aveva dichiarato di voler espandere il titolo con una serie di episodi piuttosto che lavorare su di un nuovo sequel; ricorderete, infatti, che il primo episodio annunciato, ***Aftermath***, era in previsione da tempo e già se ne discuteva subito dopo l'uscita di ***Half Life 2***. E ora è stata addirittura confermata la *release* di un secondo capitolo, nonostante il primo ancora non sia stato ancora pubblicato. Ovviamente la trama si aggancerà alle "*puntate*" precedenti come in una telenovela ma, attenendoci ad alcune dichiarazioni, la durata di ognuna delle due avventure sarà limitata a circa 8 ore di gioco. Nessuna nota per quanto riguarda un eventuale restyling grafico o di gameplay ma vi terremo informati su nuovi sviluppi.

CAPCOM GAMER'S DAY

Si è svolta recentemente a *Las Vegas* l'annuale evento dedicato a *Capcom*. Scarse le notizie riguardanti gli attesissimi ***Resident Evil 5*** e ***Devil May Cry 4***, ma con grande sorpresa sono state annunciate due compilation per ***PSP***: ***Power Stone Collection***, contenente i divertenti *beat 'em up* che a cavallo del 2000 hanno brillato su ***Dreamcast***, e ***Classic Puzzle Games Collection***, con l'ennesima raccolta di giochi puzzle. La conferenza ha poi mostrato interessanti immagini e filmati dei seguenti titoli in arrivo: ***Street Fighter 2 Hyper Fighting*** e ***Alpha Antology***, ***Megaman Powered Up***, ***Capcom Classics Collection Remixed***... divertimento al 100%!

Brutta notizia per i gamers europei: il Gold Weekend di Xbox Live, previsto per i primi di aprile, si terrà solo in USA in quanto sponsorizzato da Verizon.

Come non aspettarsi un nuovo Mario per il portatile di casa Nintendo? L'allegro idraulico tornerà con una rinnovata veste 2D prendendo spunto dal primo capitolo del 1985.

LEGO STAR WARS 2

Secondo capitolo in arrivo anche per lo spassoso quanto cubettoso *Lego Star Wars*; si chiamerà *LEGO Star Wars 2: The Original Triology* e sarà prodotto da *Traveller's Tale*, lo stesso team di sviluppo del predecessore. Considerato l'ottimo lavoro svolto nel primo capitolo le aspettative di un capolavoro ci sono tutte; il gioco sarà stavolta incentrato sulla trama degli episodi IV, V e VI (quindi sulla trilogia originale di Guerre Stellari) e vanterà un gameplay più ricco e innovativo, con una maggior attenzione rivolta ai veicoli e all'interattività con l'ambiente. Saranno molte le piattaforme a godere di questo fantomatico titolo (***Xbox***, ***GameCube***, ***Nintendo DS***, ***PlayStation 2***, ***GBA***, ***PSP*** e ***PC***) ma non prima dell'autunno inoltrato… speriamo vivamente che venga mantenuta la divertentissima modalità cooperativa!

IL TIE-IN DA 2K GAMES
THE DARKNESS

Anche il famoso fumetto di ***Top Cow Productions*** avrà una trasposizione videoludica; parliamo di ***The Darkness***, fumetto horror che dal 1996 ha terrorizzato e appassionato un'intera generazione di lettori. Sarà ***Starbreeze Studios*** a prendersi la responsabilità di ricreare su schermo le inquietanti atmosfere del fumetto. Controllerete ***Jackie Estacado*** un 21 enne che, durante il suo compleanno, viene posseduto da un entità demonica. Il titolo è previsto per il prossimo inverno e soltanto per le console di nuova generazione, compreso il ***Revolution*** di casa ***Nintendo***… marchiamo stretto ***Take 2*** per nuove informazioni a riguardo!

DUNGEONS & DRAGONS OLINE

Sta per arrivare il titolo che è sempre sulla bocca di tutti, che detta legge nel campo dei giochi di ruolo fantasy e che ora vuole far conoscere alle comunità online di tutto il mondo la sua già epocale fama: ***Dungeons & Dragon Online - Stormreach***. Cinque razze disponibili e nove classi da scegliere permettono di creare gruppi davvero eterogenei, senza contare poi l'ottimo editor che è stato implementato per personalizzare il vostro eroe nell'aspetto fisico. Il ***PVP*** non è stato confermato ma noi attendiamo trepidanti...

PANE E KRYPTONITE...

Electronic Arts ha recentemente rilasciato alcune immagini sul nuovo ***Superman Returns***, videogioco previsto per tutte le piattaforme e ispirato al futuro lungometraggio del forzuto giornalista ***Clark Kent***. Come è facile prevedere, la trama ricalcherà quella del film (interpretato da ***Brandon Routh***) e promette di essere fedele all'originale senza tagli o censure. Il gioco ricorda ***Grand Theft Auto***, con tutta la città da sorvolare e nemici super dotati (nel senso dei super poteri).

L'ACCLAIM RINASCE

Acclaim Games*, dopo aver chiuso i battenti qualche anno fa, rientra nel mercato dei videogiochi grazie a *Howard Marks* e *Ken Chan* con un organico completamente rinnovato**. La nuova casa si dedicherà essenzialmente ai sempre più famosi "Casual MOG***", cioè quei giochi online scaricabili gratuitamente da internet in cui l'unica fonte di lucro è riposta negli oggetti e nei bonus, acquistabili in rete con soldi reali. Questo fenomeno sta prendendo sempre più piede in Asia e l'inedita ***Acclaim*** vuole riportare tale successo anche in Occidente; ha gia in serbo due nuovi titoli per l'occasione: ***BOTS*** e ***9Dragons***. Non ci resta che augurare una buona riuscita per questo nuovo progetto...

Jeff Strain, fondatore di Arena.net, ha dichiarato che la struttura del servizio Live di Microsoft deve essere più flessibile e permettere una più rapida mediazione tra sviluppatore e utente.

Una nuova legge del Kansas ha recentemente vietato la vendita di videogiochi per soli adulti ai minori, prevedendo multe salate ai trasgressori. Scorpion non sarebbe d'accordo!

Piccola anteprima su Final Fantasy VII: Advent Children. Il DVD non è un gioco ma un vero e proprio lungometraggio animato di circa 97'. L'uscita europea è prevista per il 24 aprile (lunga, lunghissima attesa...). Accanto, una delle scene maggiormente diffuse in rete: l'abbraccio tra Cloud e Tifa... ▶

◀ Un ruolo di maggiore rilievo e spessore è stato conferito ai Turks, personaggi minori nel settimo capitolo della saga ma che hanno saputo conquistare milioni di fan in tutto il mondo. Sullo sfondo invece si possono osservare due inquietanti nemici: ma qual è il loro vero legame con Sephiroth?

ANIME CON IL PAD

CONTINUA L'INCURSIONE DI VIDEOGIOCHI NEI CARTONI ANIMATI... E VICEVERSA!

Ricordate *Sasuke*, il piccolo ninja? Nonostante siano passati quasi trent'anni dalla sua realizzazione (il cartone animato è del '69) possiamo scommettere che milioni di fan in tutto il mondo ne acquisterebbero un'ipotetica versione per computer. Ormai è una consuetudine quella di convertire fumetti e anime (i cartoni animati ***Made in Japan***) in giochi più o meno fedeli all'originale, ma una volta era piuttosto raro poter emulare le gesta dei propri eroi grazie ad un pad. Ovviamente le serie che più hanno beneficiato di trasposizioni videoludiche sono state quelle di maggior successo: ***Gundam***, apparso praticamente ovunque, **Dragon Ball**, campione d'incassi incontrastato, e ***Ranma 1/2***. I risultati però non sempre sono stati soddisfacenti: solo a partire dal ***Super Nintendo***, infatti, i titoli hanno iniziato a garantire una qualità elevata; ***Shin Butoden*** (il secondo episodio di ***DB***), ad esempio, dimostrò come fosse possibile conciliare un buon gameplay ad una realizzazione grafica convincente, con onde energetiche che si scontravano grazie al sapiente uso dello ***split screen*** per due giocatori. Ovviamente è solo a partire dalla ***PSX*** che i risultati di tali titoli si sono avvicinati agli standard dei cartoni animati; per due motivi precisi: la potenza della console ***Sony*** e la possibilità di sfruttare il supporto ***CD*** per memorizzare interi filmati ***Full Motion Video*** senza troppi problemi. Una novità che ha permesso di ribaltare le situazione e proporre cartoni animati ispirati al mondo dei videogiochi (***Final Fantasy*** tra tutti). Precursori come ***Xenogears*** e ***Guardian Heroes*** hanno mostrato quale sarebbe stata la strada per molte software house negli anni a venire: oggi è impossibile pensare al lancio sul mercato di una nuova serie tv senza tenere conto della sua trasposizione *In-Game*. Che sia ***One Piece***, ***Yu Gi Oh*** o ***Naruto*** non fa molta differenza: presto o tardi li potremo giocare sulle nostre amate console. Tutto molto bello, ok, ma a quando una conversione 3D di ***Mago Pancione Etciù***? E quella della scimmiettaa ***Monkey***???

Chi non ricorda Pong? Il padre del primo videogioco della storia ha recentemente ricevuto una medaglia alla tecnologia in una cerimonia tenutasi alla Casa Bianca.

Il campione di incassi Halo 2 sarà presto convertito su PC esclusivamente su piattaforma Windows Vista, continuando così ad allargare la già folta schiera di fan.

E ORA, CON L'AIUTO DEL SOLE VINCERO'

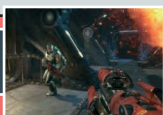
Si intuisce facilmente che i giochi più adatti ad essere convertiti sono i titoli basati su cartoni animati d'azione e combattimento: dal grande *Mazinga* ai *Saint Seiya*, i cosiddetti *Shonen* (le serie nate per un target che va dagli otto ai dodici anni e che, puntualmente, raccolgono consensi tra tutti i maschietti fino ai trent'anni...) sono stati protagonisti indiscussi dei videogiochi. La qualità non sempre è stata ottimale: ad esempio ***Hokuto No Ken*** (il sempre verde ***Kenshiro***, per intenderci) ha potuto vantare delle conversioni talmente spaventose da meritare, nel 1993, persino la ***Palma d'Oro*** di "***Mega Ciofeca dell'Anno***" grazie al celeberrimo sesto capitolo per ***SNES***... in ogni caso è da provare! Attualmente le cose vanno meglio: la conversione dei tre capitoli di ***Naruto*** non solo è stata tecnicamente completa, ma ha mostrato un gameplay che convince anche i giocatori che non seguono la serie tv. Un cambio dei tempi? Probabilmente sì, e in questo senso è indubbio il contributo apportato da ***Pokémon***, la prima serie ibrida a tutti gli effetti, nata in parallelo sia in versione animata che per console. *Pikachu, scelgo te!*

CHE COSA CI RISERVA IL FUTURO PROSSIMO

Non dobbiamo stupirci troppo quando ci troviamo di fronte ad esperimenti come *Kingdom Hearts*, dove case di cartoni animati e videogiochi (in questo caso ***Disney*** e ***Square-Enix***) collaborano per realizzare nuove e originali produzioni. L'esperienza maturata nel campo del ***3D*** dalle *software house* si rivelerà indispensabile per le aziende che producono serie animate; ***Final Fantasy*** ha inaugurato un nuovo modo di pensare ai videogiochi, certamente più complesso e interessante. Dobbiamo aspettarci, a breve, produzioni che supereranno di parecchio i budget di ***Hollywood***. Cinema, cartoni e videogiochi diventeranno una cosa sola? E' probabile, ma per adesso... continuiamo a giocare!

Advent Children non è mai stato così tanto 3D...

QUANDO IL COSPLAY INCONTRA FF7

Eleonora "Rinoa Heartilly" ci racconta la storia del suo gruppo cosplay! "L'idea di creare un gruppo di ***Advent Children*** è nata nella scorsa primavera del 2005. Da fedele amante della saga di ***FF*** decisi di prendere in considerazione l'idea di lavorare su questo cosplay. Le prime vittime trascinate dalla mia bizzarra idea furono ***Giulia*** (***Aeris***), ***Andrea*** (***Reno***) ed altri tre amici che dovevano rispettivamente interpretare ***Kadaj***, ***Cid*** e ***Yuffie***. L'idea di far interpretare ***Cloud*** ad una ragazza fu immediatamente bocciata, mentre la nostra premura era quella di trovare un ***Sephiroth*** all'altezza di tale ruolo. Nel Giugno del 2005 trovai il ***Cloud*** che faceva per noi, ***Stefano***; poi si sono aggiunti ***Marco***, detto ***Ketto***, nel ruolo di ***Sephiroth***, ***Salvatore*** nel ruolo di ***Rude*** e infine ***Burcin*** nelle vesti di ***Yuffie***. Così si presentava il team di ***AC*** che, ad una settimana dall'inizio di ***Romics 2005***, non aveva alcun vestito pronto! E' stato un divertimento unico (nonché un esaurimento nervoso) finire tutto il lavoro gli ultimi tre giorni a casa di ***Yuffie***. Però è stata una soddisfazione! Per il futuro tratteremo un manga famoso interrotto più volte... forse ho detto troppo! Arrivederci alla prossima fiera!"

Epic Games in un'intervista ha confermato che Unreal Tournament 2007 uscirà per PC e PS3, mentre i loro sforzi su Xbox360 sono concentrati su Gears of War.

Sembra che Final Fantasy: Advent Children non verrà doppiato in italiano, ma sarà soltanto sottotitolato. Attendiamo fiduciosi una smentita... ma soprattutto la pubblicazione!

Yu-Gi-Oh! - le nuove espansioni

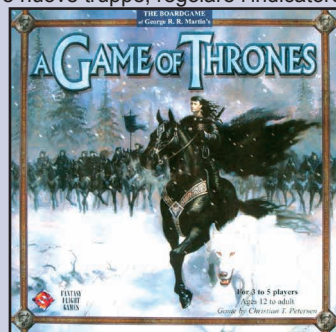
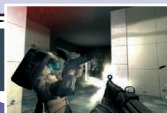
Yu-Gi-Oh!, ovvero "*Re dei Giochi*", ha dimostrato negli ultimi anni di esserlo davvero, riscuotendo un enorme successo in ogni parte del mondo. Nata come manga e ideato da ***Kazuki Takahashi***, la serie è stata trasposta in molti videogiochi e carte collezionabili. Sono proprio quest'ultime ad essere il fulcro dell'intera serie: i personaggi, infatti, si sfidano a un gioco chiamato ***Duel Monsters*** assemblando e utilizzando un mazzo di carte divise in mostri, magie e trappole; nella realtà vengono emulate proprio queste sfide con una vasta collezione di carte, pubblicata in occidente da ***Upper Deck Entertainment***. Le ultime due espansioni rilasciate sono: il *Duelist Pack* ***Jaden Yuki & Chazz Princeton*** e ***Ombra dell'Infinito***, che contengono nuovi set di carte comuni e rare, ispirate ai personaggi della serie animata.

Pronti per Hersoscape?

Esiste un luogo dove tutti i guerrieri , di qualunque tempo, dimensione e pianeta, si incontrano per fare quello per cui sono nati e vissuti... combattere! Questo luogo risponde al nome di ***Valhalla*** e i ***Kyrie*** sono i loro dominatori. ***Heroscape*** è un gioco da tavola con il quale potrete vivere in prima persona queste fantastiche battaglie diventando voi stessi ***Generali Kyrie***, per portare le vostre truppe alla vittoria. Uno dei lati decisamente innovativi introdotto da questo prodotto è il tabellone, formato da tanti tasselli esagonali in plastica che, incastrandosi, creano un vero e proprio scenario 3D sempre diverso. La scatola base presenta un'impressionante quantità di materiale, suddiviso tra elementi scenici e miniature, carte di riferimento e segnalini vari. Il sistema di gioco è piuttosto semplice: ogni personaggio ha un valore di movimento, che determina la quantità di esagoni disponibili per i suoi spostamenti, un valore di gittata, per stabilire la distanza dei suoi attacchi, e infine i valori di attacco e difesa. Inoltre ogni eroe o truppa possiede determinate abilità speciali per creare vere e proprie combo devastanti. Altro punto di forza di ***Heroscape*** è sicuramente l'opportunitàdi usare creature provenienti da vari mondi: è uno spettacolo vedere draghi e agguerriti samurai fronteggiare alieni e agenti in stile matrix! Consigliato ai puristi ma anche a chi si avvicina per la prima volta a questo genere.

> ■ *A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi*

Seduti sul Trono di Spade...

Ispirato al mondo fantasy creato dallo scrittore *George R.R. Martin*, dopo un'attesa durata piu di due anni, arriva finalmente in italia Il Trono di Spade, distribuito da *Nexus Game*. Tra le lande desolate e gelide di un paese sconosciuto ai confini del tempo, le 5 casate dei ***Lannister***, ***Baratheon***, ***Tyrell***, ***Greyjoy*** e ***Stark*** si scontrano tra di loro per appropriarsi del titolo di piu forte e prendere possesso del ***Trono di Spade***. A primo impatto il gioco si presenta come un classico ***Wargame*** ma ad uno studio piu approfondito risulta essere molto diverso da titoli analoghi. Innanzitutto il gioco non richiede l'uso di dadi, diminuendo molto il fattore fortuna; si gioca inoltre per un tempo definito di 10 turni e vince chi controlla piu città o fortezze. All'inizio di ogni turno, i giocatori posizionano dei segnalini chiamati "*segnalini ordine*"; Questi sono di 5 tipi: ***marcia***, per attaccare o spostare le truppe, ***difesa***, per difendere da un possibile attacco o raccogliere denaro da tutti quegli stati che consentono di farlo, ***supporto***, per aggiungere altre truppe a quelle gia presenti in combattimento, e infine ***incursione***, per annullare le azioni degli avversari nelle zone adiacenti. Naturalmente i segnalini sono posizionati coperti e sta all'abilità di ogni singolo giocatore intuire che tipo di situazione occorrerà prevenire. A partire dal secondo turno si iniziano a utilizzare le carte ***Westeros***; si tratta dell'unica componente affidata alla casistica e permettono di reclutare nuove truppe, regolare l'indicatore delle scorte (che determina la grandezza degli eserciti) e fare l'offerta nelle tre aree di influenza (***Corte dei Re***, ***Feudi*** e ***Trono di Spade***); grazie a quest'ultima azione è possibile ottenere uno dei poteri associati: ***Messaggero Alato***, che ha il potere di far scoprire uno dei segnalini ordine dell'avversario, ***Spada della Valchiria***, che aggiunge un bonus di +1 e la possibilità di decidere l'esito della battaglia in caso di pareggio, e ***Trono di Spade***, che garantisce il potere di decidere l'esito di tutti i pareggi tranne quelli in battaglia. Ogni casata puo decidere di allearsi con un'altra per sconfiggere un nemico comune. Ma attenzione! Niente è per sempre e voltare le spalle per troppo tempo al proprio alleato può significare la disfatta. Sul campo di battaglia non contano le alleanze, non contano donne e bambini, non contano le emozioni: in battaglia tutto cio che ha valore è la vittoria e per raggiungere lo scopo è necessario ingannare l'avversario...

>>>> ■ *A cura di Alessandro Tubani* <<<<
È stato annunciato il seguito dello sconvolgente F.E.A.R., anche se non sarà più Vivendi a pubblicare il titolo, ma Warner Bros che ha acquisito Monolith Productions nel 2004.

THQ alla conquista del Revolution: in una conferenza ha confermato lo sviluppo del suo primo gioco per la futura console Nintendo; sarà un curioso gioco di guida chiamato CARS.

▲ Chi non muore si rivede! Il protagonista sta scambiando la sua preziosa spada per l'ascia del tizio redivivo in primo piano, mentre quello sullo sfondo si gratta quello che resta della schiena...

OBLIVION

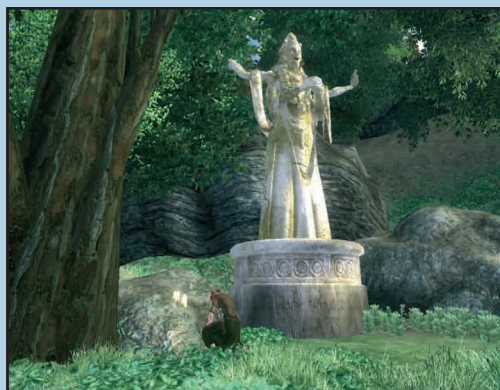
Ambienti e modelli 3D perfetti: la grafica è da pazzi, anzi... da pozzi! ►

LA PORTA PER L'INFERNO STA PER SPALANCARSI!

Manca pochissimo ormai… cominciate a preparare le provviste, un vagone di caffè e prendetevi una pausa da lavoro o studio di almeno un paio di mesi perché l'attesissimo sequel di Morrowind è in uscita imminente. Dopo l'annunciato ritardo che ha slittato la release di qualche mese, ***The Elder Scrolls: Oblivion***, secondo ***Take 2***, è attualmente nella fase di testing finale. E' stato dichiarato che questo annunciato capolavoro di ***Bethesda*** non presenterà differenze rilevanti tra la versione ***Xbox 360*** e quella ***PC***, anche se ci sono molte voci contrastanti a riguardo. Dagli ultimi aggiornamenti finalmente sappiamo qualcosa di più sulla trama: il mondo di ***Tamriel*** è stato sconvolto dall' inspiegabile morte dell'imperatore, che ha portato caos e disgregazione dell'intero reame; un demoniaco portale, chiamato ***Oblivion***, è stato aperto dalle forze del male e orrende creature che giungono direttamente dagli inferi lo oltrepassano per distruggere tutto quello che si trova sul loro cammino. Soltanto un eroe potrà fermare l'orribile complotto che sta distruggendo ***Tamriel***, ritrovare lo scomparso erede al trono e riportare la pace nell'impero. La creazione del vostro protagonista è una delle parti più interessanti del gioco: svariate razze e classi da scegliere con un gran numero di attributi e skill da poter incrementare, oltre ad un discreto numero di scelte estetiche. L'azione di gioco avviene in prima persona (ma sarà possibile switchare in terza) immergendo da subito il giocatore nell'avventura, dalla durata di circa cento ore. Grazie al ***Radiant AI*** avrete la sensazione di vivere le vostre avventure in un mondo virtuale totalmente autonomo: questo sistema fa si che gli abitanti (oltre 1000) abbiano un'intelligenza artificiale talmente sofisticata che li vedrete fare acquisti, discutere di fatti accaduti in tempo reale, mangiare, dormire e interagire con gli oggetti. Il sorpendente dettaglio grafico è lontano da ogni immaginazione: sembra quasi di percepire il vento che fischia tra gli alberi e sentire l'acre odore di caverne e tombe abbandonate da tempo. Il fantastico motore ***Havok*** che gestisce la fisica degli oggetti, inoltre, è stato opportunamente potenziato per offrire un sorprendente realismo. Ora le nostre aspettative sono incrementate esponenzialmente ma viste le premesse dubitiamo di rimanere delusi… a che servono altrimenti venti anni di esperienza?

Bethesda

PUBLISHER: 2K GAMES
GENERE: RPG
GIOCATORI: 1
USCITA: 4 / 06

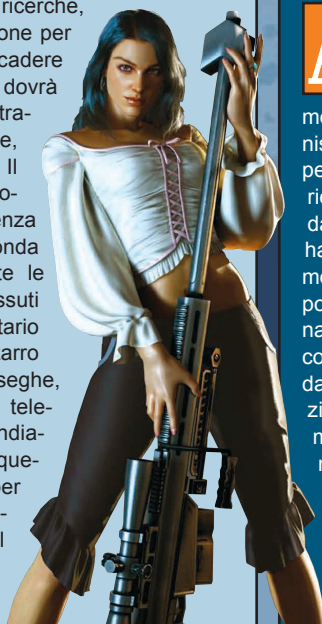
INFO

▲ Non disturbiamo questa contadina intenta a pregare. La statua che vedete rappresenta la divinità protettrice dei vigili urbani...

▲ Ancora statue: non ditemi che non capite il significato di uno sconosciuto con le manette!

▲ Questo povero lenzuolo volante sta protestando: ma come, statue per tutti e per lui no?

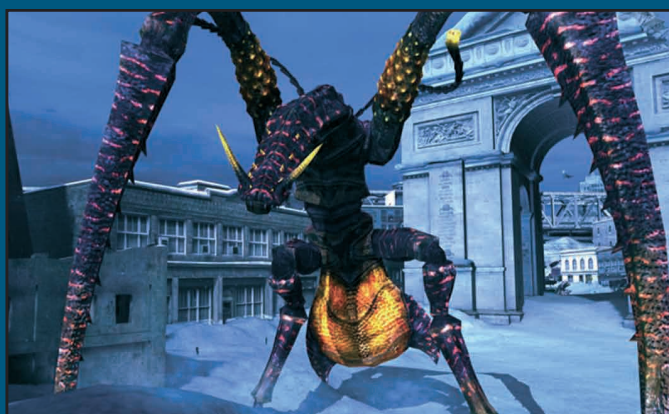
DEAD RISING

▲ Sembra un incrocio tra Resident Evil e Devil May Cry, con migliaia di zombie e nemici da affrontare. In alto, un simpatico non morto sta per perdere definitivamente il "non"...

Massacrare zombie nel peggiore dei modi è sicuramente una delle cose più apprezzate dai giocatori di videogames. Cosa c'è di meglio che infierire su qualcosa di già morto, che è possibile fare a pezzi senza essere biasimati? ***Capcom*** lo sa bene e dopo i vari ***Resident Evil*** torna a parlare di non morti con questo ***Dead Rising***, *action game* esclusivo per ***Xbox360***. La trama è semplice: siete un giornalista, tale ***Frank West***, accorso in un centro commerciale alla notizia di un attacco di zombie, deciso a ricavarne uno scoop e nel frattempo risolvere il mistero. All'inizio del gioco vi sarà accordato un tempo di 72 ore per le vostre ricerche, dopodiché dovrete recarvi al punto di estrazione per essere prelevati da un elicottero prima dello scadere del tempo: durante questo periodo il giocatore dovrà girare per il centro commerciale facendosi strada tra centinaia di zombie pronti a farvi la pelle, salvando innocenti e completando missioni. Il gioco offre una grandissima quantità di sotto-quest per aumentare varietà e longevità, senza considerare che il finale cambierà a seconda del vostro operato. Volete svolgere tutte le missioni e salvare gli umani sopravvissuti come da manuale? L'armamentario è quanto di più letale e bizzarro possa esistere: pale, motoseghe, fucili, asce e addirittura televisori al plasma.Attendiamo quindi ansiosi questo titolo previsto per l'estate 06, nel frattempo…occhio al cervello!

Capcom

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: N / A
USCITA: 5 / 06

A furia di sparare, questo nemico non si è accorto che di essere quasi sprofondato! ▼

LOST PLANET

▲ Questo simpatico vermone gigante è solo uno dei tanti amici che incontreremo nel corso della nostra avventura. Ma pensate che un solo po' di insetticida basterà?

Artiglieria pesante ed insetti giganti: esiste accoppiata migliore? I fan di *Starship Troopers* non avranno dubbi sulla risposta a questa retorica domanda e la stessa cosa avrà pensato ***Capcom*** mentre era in progettazione ***Lost Planet***. Il protagonista della storia è un eroe chiamato ***Wayne***, che ha perso la memoria in circostanze misteriose: l'unico ricordo superstite è l'immagine del padre ucciso dai cosiddetti ***Akrids***, terribili insetti giganti, che ha scaturito in lui il desiderio di distruggere tutti i mostri che invadono il pianeta ghiacciato. ***Wayne*** potrà contare sull'aiuto di un'organizzazione criminale chiamata ***Snow Pirates***, che gli fornisce supporto con speciali armature chiamate ***Vital Suits***, e di un arsenale da accrescere durante il gioco. Impressionante è la realizzazione degli ***Akrids***: il realismo con cui si muovono è veramente stupefacente. Secondo le dichiarazioni di ***Capcom***, nel gioco sono presenti più di 20 tipi di ***Akrid***, ognuno con caratteristiche proprie. Dotato di una grafica da urlo, e gioco in linea per 32 giocatori, ***Lost Planet*** ha tutte le carte in regola per ridefinire il genere. L'uscita, purtroppo, è prevista per i primi mesi del 2007...

Capcom

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1-16
USCITA: N / A

INFO

▼ Contro ogni probabilità statistica, la nazionale italiana ha abbandonato il ritiro per giocare nei ghetti di una buia metropoli...

FIFA STREET 2

▲ FS ci fa provare l'emozionante ebbrezza di giocare a calcio sotto casa. Voci non confermate parlano anche di match all'Oratorio, sempre che qualcuno porti il pallone...

Fifa Street è sicuramente sinonimo di calcio spettacolo e acrobazie elevate all'ennesima potenza. I ragazzi della *EA* Big, creatori di numerosi successi come i vari *SSX*, ci propongono, visto il discreto successo ottenuto con la prima uscita, il secondo capitolo dedicato alle gesta e ai funambolismi dei migliori atleti di football esistenti al mondo. ***Cristiano Ronaldo*** sarà il nuovo testimonial internazionale a campeggiare sulla copertina del videogioco e, come accadeva già nel precedente ***FS***, tutti i migliori atleti del panorama sportivo mondiale saranno presenti all'interno dei vari team disponibili. Lo stile del titolo sembra rimasto invariato, concentrando l'azione su un calcio frenetico e spettacolare fatto di finte, super tiri e combinazioni ultrasoniche. Le partite si svolgeranno in diversi campetti da strada e saranno accompagnate da una colonna sonora veramente ricca e ben studiata. Per la prima volta, infatti, in ***FS*** avremo la possibilità di scegliere ben 47 brani di artisti internazionali, con pezzi che varieranno tra il genere *Hip hop*, *Rock* e *musica latina*, offrendoci l'occasione di creare la nostra playlist personalizzata. Unico neo del gioco è rappresentato dalla scarsa longevità che il genere in questione rischia di offrire, soprattutto se giocato in single player e non con qualche amico da sbeffeggiare. ***FS2*** sarà disponibile dal 3 marzo per le piattaforme ***PS2***, ***Xbox***, ***Game Cube***, ***PSP***, e ***Nintendo DS***. A breve dunque la versione completa del gioco.

EA Canada

PUBLISHER: EA
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1 - 6
USCITA: 3 / 06

INFO

MULTI

COMMANDOS STRIKE FORCE

▲ Ecco il primo cecchino che si apposta al centro di una piazza anziché cercare un posto in alto da dove osservare il nemico. Diciamo che sopravviverà si e no altri 4 secondi...

Ogniqualvolta pensiamo alla serie *Commandos*, ci riferiamo agli strategici che ci hanno appassionato sul nostro PC. Con questo capitolo, i ***Pyro Studios*** hanno deciso di effettuare un cambiamento radicale: trasporre il genere verso quello degli sparatutto in prima persona. Il comparto sonoro sembra veramente ben realizzato, come in ogni precedente capitolo. Durante il gioco avrete tre diversi personaggi utilizzabili e ognuno di essi avrà un'abilità o un talento speciale: il berretto verde sarà in grado di impugnare armi come fucili d'assalto e bazooka, il cecchino potrà utilizzare armi di precisione e la spia riuscirà a compiere pericolose azioni stealth. Mentre utilizzerete il cecchino, ad esempio, il berretto verde sarà controllato dalla ***IA***, ed ingaggerà battaglia con tutti i nemici che si avvicineranno; non sarete accompagnati, però, solamente dal vostro fedele compare, bensì da altri soldati che vi garantiranno maggiore potenza di fuoco. L'ambientazione è la solita delle guerre mondiali, in luoghi come Norvegia, Francia e Stalingrado. Come ogni sparatutto che si rispetti è prevista una modalità multiplayer,per sedici giocatori. Spero di rincuorare i vari fans dicendo che la versione per ***PC*** sembra promettente. Non dovremo attendere molto per provare questo nuovo capitolo, previsto per il mese di Aprile.

Pyro Studios

PUBLISHER: LEADER
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1
USCITA: 4 / 06

SEIKEN DENSETSU DS

E' IN ARRIVO CHILDREN OF MANA

Devo ammettere che in questo numero i Gdr l'hanno fatta da padroni e ciò non può che farmi piacere da buon amante della categoria e da inguaribile nostalgico quale sono. E ora ricompare davanti agli occhi una serie che ho incessantemente amato: **Children of Mana**, seguito della titanica saga iniziata con **Secret of Mana** per **SNES**.La storia segue più o meno i soliti canoni delle serie precedenti ma questa volta si è deciso di puntare su tre ragazzi che hanno perso i genitori durante una catastrofe occorsa al regno di ***Illusia***. Sembra che la ***Square*** abbia deciso di lasciare le cose più o meno immutate almeno per quanto riguarda la grafica, che gode soltanto del piccolo salto di classe da Advance a DS, di certo non sfruttato appieno per la gioia dei nostalgici.Anche la giocabilità rispecchia il predecessore ma si notano migliorie generali che vanno dagli equipaggiamenti alle armi, passando alla gradita aggiunta delle funzioni *touch screen* (per richiamare la mappa e oggetti vari) e di una modalità per 3 giocatori che arricchisce la longevità, prevista attorno alle 35 ore (sorprese escluse...). Il 2 Marzo il ***Sol Levante*** avrà abbracciato per primo questo titolo ma io sarò già all'aereoporto, pronto a battermi per tornare in Italia con la mia copia di ***Children of Mana***...

Square Enix

PUBLISHER: SQUARE-ENIX
GENERE: RPG
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

INFO

DS

OKAMI

TEMPO DA LUPI...

Se pensate che siano soltanto le console di nuova generazione ad avere il compito di deliziare i vostri occhi con grafica ed effetti mai visti, vi sbagliate di grosso. La veterana quanto intramontabile console ***Sony*** vuole insegnarci che l'esperienza e la classe non sono acqua e lo fa presentandoci ***Okami***, un innovativo platform / adventure prodotto da ***Clover Studio*** in esclusiva per ***PS2***. Dal titolo del gioco e dalle immagini è facile capire chi è il bizzarro protagonista di questa avventura: ***Amateratsu***, l'incarnazione della Divinità del Sole nel corpo di un lupo, la cui missione è sconfiggere le forze del male e dell'oscurità. Quello che i programmatori della ***Clover Studio*** sono riusciti a fare è trasporre le emozioni e il fascino di un dipinto orientale allo schermo: la delicatezza con la quale i colori prendono forma, i contorni sfumati degli oggetti che si amalgamano dolcemente con i fiabeschi fondali e l'irresistibile effetto "*carta di riso animata*" sono veri e propri tocchi di classe degni di essere definiti *Arte*. Un esperimento fresco e coinvolgente che può essere azzardato soltanto da chi ha alle spalle un titolo come ***Viewtiful Joe***. L'unico difetto riscontrato è la sua data di uscita, prevista in un periodo non precisato del 2006 e per ora esclusivamente in Giappone… traslochiamo o attendiamo fiduciosi una relase europea...

Clover Studio

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
USCITA: 5 / 06

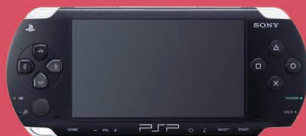
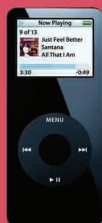
INFO

PS2

VIRTUAL DREAM
VIDEOGAMES

Via Regina Margherita, 193
(M POLICLINICO)
info 068412097

player:one
VIDEOGAMES

Via Lago Tana, 10b
(Ang. Viale Libia)
info 0686212382

NOVITA' GIORNALIERE DA TUTTO IL MONDO

IMPORTAZIONE

USA - JAP - EURO

TUTTO SEMPRE DISPONIBILE!!

PERMUTIAMO GIOCHI USATI

ACCESSORI DI OGNI TIPO PER TUTTE LE CONSOLLE: JOYPAD-VOLANTI- MEMORY CARD-CUSTODIE...

Recensioni

Le novità di questo numero! >>

Fight Night Round 3: praticamente il sogno di chi vive mangiando pane e guantoni. La grafica vi mette al tappeto per KO alla prima ripresa ma la giocabilità perde ai punti... ▼

I giochi:

Le rubriche

Ed ecco a voi il gioco del mese:

GRANDIA III

Hai paura di volare? O ti senti a terra? L'avventura Square-Enix ti risolleverà...

Chi sposterà i Colossi, chi mai potrà? Ehm, Ken il Guerriero non c'entra nulla ma in classifica ci sarebbe stato meglio lui. Al terzo posto esplode Black, con la sua carica di devastante, ehm, simpatia. Ma da lontano si avvicinano le vetture di Full Auto che, come gioco esplosivo, non è secondo a nessuno (bella forza, è quinto). I condannati sono al settimo posto, mentre al settimo cielo (nel senso che si svolgono in aria) troviamo le due new entry di questo marzo marziano: il coloroso Grandia 3 e l'invadente Star Wars. Oki Doki!

Top Ten - La classifica del Mese

1	Shadow of the Colos. SCEI - PS2	6	PES 5 Konami - Xbox
2	Dead or Alive 4 Tecmo - Xbox360	7	Condemned Monolith - Xbox360
3	Black Criterion - Xbox	8	Project Gotham R 3 MS - Xbox360
4	Mario Kart DS Nintendo - DS	9	Grandia 3 Square - Enix - PS2
5	Full Auto Pseudo - Xbox360	10	Star Wars EaW Petroglyph - PC

Ecco i migliori giochi di Marzo 2006!

SITO UFFICIALE >>> *www.sega.com/gamesite/fullauto*

Xbox 360

FULL AUTO

UN AUTO CARICA CARICA DI... PIOMBO!

Immaginate di essere pronti, di prendere la macchina per andare al vostro appuntamento, di partire, svoltare l'angolo e....trovare una fila interminabile di auto, fatta apposta per farvi tardare e creare rabbia e frustrazione. Ebbene, se volete scaricare i vostri nervi non prendetevela più con il clacson, accattatevi invece una bella copia di ***Full Auto***, *racing game* distruttivo di casa ***SEGA*** in esclusiva per ***Xbox 360***! Sarete catapultati in veicoli di tutti i generi, da improbabili utilitarie a fantascientifici mezzi corrazzati, dotati di armamenti che farebbero invidia a qualsiasi dittatore iracheno, allo scopo di far saltare in aria i propri avversari nella folle corsa attraverso la città. Se tutto questo vi stuzzica…continuate a leggere!

La soluzione per il traffico... non per le macerie!

> **Fondamentalmente Full Auto è un gioco dal concept molto semplice, si tratta di gareggiare insieme a 7 avversari nel tentativo di piazzarsi al primo posto, distruggendo nel frattempo qualsiasi cosa si pari davanti a voi:** come descrizione potrebbe funzionare se solo non fosse estremamente riduttiva! Ogni elemento dello scenario è distruttibile, un colpo ben piazzato infatti può sbriciolare un muro, demolire un negozio o far scoppiare una stazione di benzina! E' addirittura è possibile creare un pandemonio facendo saltare un ponte ferroviario con tanto di treno annesso, il tutto per guadagnare migliaia di punti e rendere la vita meno facile agli avversari. Ciò che rende possibile tutto questo è l'armamento dei mezzi: possono essere equipaggiati con diverse armi a scelta fra primarie e secondarie, vale a dire artiglieria leggera e pesante. Tra le prime troviamo le classiche mitragliatrici e fucili a pompa, molto precisi ma di danni modesti, tra le altre invece abbiamo missili, granate e persino mine da disseminare agli sprovveduti inseguitori! L'arsenale si sblocca man mano si progredisce nel gioco, e sarà possibile effettuare upgrade capaci di migliorare potenza e volume di fuoco. La modalità principale è la ***Carriera***, in cui il giocatore dovrà affrontare diverse sfide per dare prova del proprio valore: le missioni sono diversificate secondo obiettivi e richiedono abilita'in ogni campo, dalla guida fino alla capacità di distruzione totale. Alcune gare chiederanno di correre privi di armamenti, altre di far saltare più macchine possibile, fino ad arrivare a gare ***Endurance*** e battaglie in squadre! La ricompensa per aver dato il proprio meglio ed aver guadagnato una medaglia d'oro

Full Auto è sinonimo di distruzione allo stato puro: avrete a vostra disposizione un gran numero di armi e veicoli per fare festa ai vostri amici. Dimenticatevi della patente! ▲

Caratteristiche: supporta 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card

sarà la presenza di premi sbloccabili di tutti i tipi. Una delle caratteristiche più inusuali del titolo ***SEGA*** è sicuramente l'abilità ***Unwreck***: simile alle ***Sabbie del Tempo*** di ***Prince of Persia***, può riportare indietro nel tempo il giocatore per correggere sbagli e permette di recuperare una gara che sarebbe ormai perduta! A prima vista sembrerebbe portare troppa facilità al titolo, in realtà nelle gare avanzate fornisce elementi tattici aggiuntivi e va utilizzata con parsimonia. Com'era prevedibile, ***Full Auto*** dà il meglio di se nel multigiocatore: sia in split screen che su Xbox Live si assiste a battaglie all'ultimo sangue che dimostrano quanto l'IA, seppur buona, non possa mai competere con l'imprevedibilità di avversari umani. Il titolo fornisce grande libertà di azione: per vincere è possibile sbarazzarsi dei propri nemici, ma anche puntare sulla velocità e lasciarsi alle spalle gli inseguitori che nel frattempo se le danno di santa ragione fra loro.

Distruggi, corri... e distruggi ancora!

Tecnicamente, *Full Auto* si presenta molto bene: la grafica mostra città dall'elevato dettaglio poligonale, percorse da splendidi mezzi che non attendono altro che diventare fumanti carcasse. Il problema risiede nella fluidità, che non è sempre assicurata e che spesso cala drasticamente nelle fasi più concitate del gioco, in genere in presenza di numerose esplosioni. Sembrerebbe prima di tutto un problema di ottimizzazione, visto che tutto questo succede in alta definizione mentre in televisione standard i problemi sono meno accentuati ed il gioco scorre molto più fluido. In ogni caso, visto che dopo un po' ci si fa l'abitudine, è piuttosto trascurabile e non influisce eccessivamente sull'esperienza di gioco, che resta grandiosa Il comparto audio si compone di ottimi effetti che accompagnano egregiamente sparatorie e schianti, un po'meno convincente il reparto musicale, con discreti motivi ma forse un po'anonimi. ***Full Auto*** è sicuramente un titolo immediato, divertente ma anche poco profondo: il modello di guida è palesemente *arcade* e la modalità ***Carriera***, nonostante dia buona varietà grazie alle numerose missioni, non riesce a smorzare la ripetitività che a lungo andare affligge il titolo, che si affida al multigiocatore per garantire maggiore longevità possibile. Se amate il genere non potete proprio lasciarvelo scappare, per tutti gli altri invece... pensate al traffico!

Pseudo

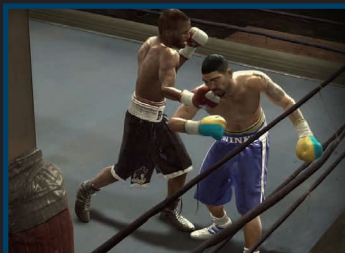
PUBLISHER: LEADER
GENERE: GUIDA ARMATA
GIOCATORI: 1 - 8
ONLINE: SI
INFO
XBOX360

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

GRAFICA Bella e dettagliata ma poco fluida	**85**
SONORO Credeteci: le esplosioni vi scotteranno!	**88**
GIOCABILITA' Eccezionale, fantastica, divertimento allo stato puro	**94**
LONGEVITA' Un po' troppo ripetitivo ma perfetto in multiplayer	**82**

+ Si distrugge tutto e tutti
+ Eccezionale con gli amici

- Perde fluidità in molte occasioni
- Scenari un po' limitati

>>> GLOBALE ***88***
Il sogno di ogni automobilista!

FIGHT NIGHT ROUND 3

QUANDO MASSACRARSI SUL RING E' UN GIOCO

E*lectronic Arts* è da sempre l'unica a mostrare interesse per uno sport trascurato dall'industria dei videogiochi: la boxe. Sarà forse per la difficoltà di trasformare tale disciplina in una forma semplicistica come quella di un gioco, ma le incarnazioni ludiche pugilistiche non hanno mai fatto gridare al miracolo…fino ad ora. ***Fight Night Round 3*** riesce ad accontentare gli appassionati grazie alla grafica eccezionale e alla giocabilità capace di donare il feeling di trovarsi in mezzo al ring. Questo titolo multipiattaforma, di cui è in prova la versione per ***Xbox 360***, ridefinisce il genere con una grafica fotorealistica e innovazioni rispetto ai prequel: grazie all'ascolto delle critiche mosse dal pubblico il sistema di colpi di impatto è stato finalmente rivisto e corretto (scordatevi quindi di vincere senza fatica utilizzando un solo colpo). I nostri pugni segneranno ferite e lividi sul corpo dell'avversario che, dopo averne prese abbastanza, entrerà in una fase di stordimento temporaneo in cui potrà esclusivamente coprirsi senza attaccare; è in questo momento che si vede la forza di un pugile, che dovrà cercare la falla nella difesa dell'avversario per assestare un colpo da ***KO***. Il sistema di controllo è intuitivo ma altrettanto profondo, ed è presente un grandissimo numero di mosse da realizzare. Per ottenere un effetto ancora più realistico, ***EA*** ha deciso di nascondere l'interfaccia, attivabile su richiesta, in modo da dare l'impressione di assistere ad un vero incontro: le movenze dei boxer sono perfette e, lasciando da parte piccoli problemi di collisione poligonale, rasentiamo quasi la realtà. L'audio comprende, oltre ai sensazionali effetti sonori, un'ottima telecronaca ed una discreta colonna sonora. Il titolo purtroppo si rivela debole negli scontri contro il computer: l'IA è insufficiente anche ai livelli di difficoltà avanzati. La cosa cambia contro un avversario umano: gli scontri sono appassionanti e si assiste a scene degne di ***Rocky***. Il che è un vero peccato, perché un bilanciamento migliore della difficoltà avrebbe portato il gioco a livelli superiori. Nonostante la facilità, ***FNR 3*** vi "colpirà" con i propri pregi e vi assicuro…che vi metterà al tappeto!

Leonardo "Mikore" D'Ottavi

EA Chicago

INFO
PUBLISHER: EA
GENERE: BOXE
GIOCATORI: 1 - 2
ONLINE: SI
XBOX360

GRAFICA Praticamente è come guardare la televisione	96
SONORO Sentirete ogni colpo… in tutti i sensi!	90
GIOCABILITA' Gameplay bilanciato e ben rifinito	88
LONGEVITA' Troppo facile ma in multi dà il meglio di sé	84

+ Talmente reale da rischiare la pelle!
+ Molto profondo e tecnico

- Modalità carriera poco sviluppata
- IA sotto tono

>>> GLOBALE 90
"Adrianaaaaaaaaaaaaaaaaaa!"

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, Dolby Digital 5.1, 16:9, Memory Card

L'IMPERO IN GUERRA

STAR WARS

ALLA CONQUISTA DELL'UNIVERSO

E' da molto, ormai, che la saga di *Star Wars*, con il suo franchise, ha portato nel campo videoludico diversi giochi, tutto grazie alla *Lucas Arts*. Tali giochi, però, si sono sempre incentrati su generi quali action games, giochi di ruolo, e simulatori di navicelle spaziali. Questa volta la ***Lucas*** ha deciso di voltare pagina, e ritentare la via degli ***RTS*** (strategia in tempo reale), con un titolo completo. Avremo due mondi da poter comandare: terrestre e spaziale. La raccolta delle risorse è del tutto differente dai comuni strategici, in quanto non sarete vincolati dal rastrellare, grazie ai cittadini o schiavi, le miniere in superficie, bensì la quantità di denaro dipenderà dal passare dei giorni galattici e dal numero di pianeti occupati. In ogni astro, potrete disporre una massima quantità di truppe, che dipenderà dal tipo di missione e dall' area. Se cercherete di conquistare un pianeta occupato dagli avversari, vi ritroverete dalla mappa galattica iniziale ad una più ristretta, in cui utilizzerete navicelle spaziali, nel caso in cui le vostre truppe siano all'esterno dei corpi celesti, e truppe d'assalto, qualora vi ritroviate alle prese con gli eserciti presenti sulla superficie. Le battaglie sul suolo occuperanno la maggior parte delle vostre avventure, dandovi parecchio filo da torcere, in particolar modo al termine delle missioni, quando i nemici sembreranno svegliarsi dal torpore. Oltre agli eserciti imperiali, potrete scontrarvi con pirati dello spazio ed i nativi del pianeta. Durante la vostra occupazione, sull'area terrestre non potrete costruire nuovi edifici o addestrare truppe, quindi la salvezza delle vostre milizie dipenderà, in molti casi, dalle azioni che avrete compiuto precedentemente nella mappa galattica. La modalità online, inoltre, vi permetterà scontri da un minimo di 1vs1 fino ad un massimo di 4vs4. Le battaglie sono ricche di effetti e dettagli che ci immergono completamente nel fulcro dell'azione. La colonna sonora segue molto i temi classici della saga, il che è solo uno dei moltissimi lati positivi di questo gioco, che dovrebbero convincerci all'acquisto, soprattutto per gli amanti della saga!

>> Francesco "Ultimato" Verzola <<

INFO

Petroglyph
PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: STRATEGIA
GIOCATORI: 1 - 8
ONLINE: SI
PC CD ROM

GRAFICA – Effetti ed esplosioni in gran quantità, degne di un film	92
SONORO – Ottimo comparto audio, arricchito dai temi di SW	90
GIOCABILITA' – Innovativa gestione di truppe e strutture	91
LONGEVITA' – Vi terrà incollati al monitor per diverso tempo!	92

+ Meccanica ben ponderata
+ La realizzazione tecnica è ottima

- Gli scontri a terra a volte si rivelano troppo ripetitivi

>>> GLOBALE 92
"Che la forza sia col pad!"

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1 GHZ - RAM 256 - HD 2.5 GB

SITO UFFICIALE >>> http://black.ea.com/player.asp / DISPONIBILE ANCHE PER >> PS2 **Xbox**

Criterion

PUBLISHER: EA
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

BLACK

LA DISTRUZIONE HA UN NUOVO NOME...

Sembra proprio che l'avvento della *next-gen* non abbia scoraggiato più di tanto gli sviluppatori nel creare ottimi titoli per le attuali console, anzi, sembra aver dato loro una maggior carica per produrre giochi di sempre più elevata fattura. I ragazzi della *Criterion* ne sono un esempio lampante: dopo una ricca anteprima dall'***E3 2005***, ***Black*** ha fatto il suo ingresso in campo con l'ambiziosa missione di affermarsi come il miglior ***FPS*** mai creato per ***Xbox*** e ***PS2***. Missione compiuta? Molte sono state le promesse, alcune mantenute altre infrante, ma nel complesso non lontane dall'effettiva realtà che il titolo ci dimostra: era stata annunciata la completa interazione e distruttibilità con l'ambiente circostante ma in effetti, seppur siano stati raggiunti dei livelli qualitativi mai visti su console, sono soltanto alcune le costruzioni o gli elementi che vedrete sgretolarsi sotto i vostri colpi; il coinvolgente gioco di squadra tanto decantato è stato smentito a causa di una ***IA*** poco ottimizzata e la durata media dell'avventura non è al pari con le potenzialità del titolo. Sottolineo comunque che tutto ciò non compromette assolutamente la godibilità e la qualità di ***Black***. I punti a favore sono comunque un'infinità con grafica e sonoro ai primi posti: le collisioni e le esplosioni causeranno una continua emissione di polvere del tutto credibile che, insieme ad effetti di luce e ombra, contribuisce ad avvicinare l'impatto grafico al fotorealismo senza intaccare più di tanto il frame rate, e il tutto accompagnato da un dettaglio di texture e una quantità di poligoni a dir poco sorprendenti. Se ancora non vi basta aprite bene le orecchie e tremate di fronte ad un coinvolgimento sonoro così incisivo e realistico: proiettili che fischiano e rimbalzano sulle pareti, frammenti di mura che si sbriciolano a seguito di un impatto e una colonna sonora da orchestra…insomma, ***Criterion*** è riuscita a realizzare un'atmosfera sonora coinvolgente e senza eguali. Nessuna nota in particolare per quanto riguarda i controlli; alcuna innovazione di rilievo rispetto alla classica struttura, già digerita, di titoli come ***Medal of Honor*** o ***Call of Duty***… fluidi e precisi, nulla da aggiungere. Come gia accennato ***Black*** non è un titolo particolarmente lungo e difficile, ma vi terrà incollati allo schermo come non mai: i giocatori più esperti non avranno difficoltà nel completarlo in meno di 10 ore ma l'attrazione a ricominciarlo è davvero elevata. Se pensate che le care vecchie ***Xbox*** e ***PS2*** abbiano giocato le loro carte migliori preparatevi a ricredervi con questo favoloso capolavoro made in ***Criterion*** che inevitabilmente schiude nuovi orizzonti nel genere degli ***FPS***… preparatevi alla distruzione!

 Eugenio "Bytescruncher" Vitale

GRAFICA Non crederete che tutto ciò possa girare su Xbox e PS2	**96**
SONORO Strabilianti effetti sonori e musiche: l'Oscar non basta!	**97**
GIOCABILITA' Ricca e innovativa... controlli semplici e fluidi	**89**
LONGEVITA' Breve e con poche modalità ma con un alto fattore di rigioco	**78**

+ Distruzione senza sosta
+ L'eccellenza della tecnica

- Abbastanza facile e breve
- Peccato per l'IA alquanto scarsa

>>> GLOBALE *Prima spara poi pensa!* **91**

Caratteristiche: supporta 16:9, 480p, Dolby Digital, Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

SITO UFFICIALE >>> http://drakengard2game.us.ubi.com

PS2

DRAKENGARD 2

LO SPIRITO DEL DRAGO E' PIU' VIVO CHE MAI!

Arriva in Europa il secondo capitolo del *GDR* prodotto da *Square-Enix* con protagonista il giovane *Nowe*, accompagnato dall'imponente e carismatico drago *Legna*. La trama del gioco riprende ben 18 anni dopo gli eventi narrati nel primo episodio, ma preferisco non sbilanciarmi troppo nell'esporvi anche minimamente gli eventi di ***Drakengard***, per non correre il rischio di rovinarvi le affascinanti e accattivanti vicende di ***Nowe*** e compagni, coinvolgenti e appassionanti sin dalle prime battute di gioco. Mi affretto allora a commentare la struttura e le potenzialità del titolo creato dagli sviluppatori ***Cavia***. Il protagonista del titolo farà capo al classico party, costituito da diversi personaggi interpellabili in battaglia, in qualsiasi momento tramite la semplice pressione del tasto ***R2***. Ogni personaggio ovviamente è sfruttato per rendere al meglio delle proprio potenzialità, quindi conoscere a fondo tutti i protagonisti dell'avventura sarà necessario per affrontare le diverse situazioni di gioco. La caratteristica che rende particolare questo prodotto va sicuramente ritrovata nella possibilità di richiamare il drago alato ***Legna***. Quest'ultimo darà vita a delle sessioni aeree in cui saremo chiamati ad attaccare orde di nemici con potenti palle di fuoco. Ammetto che trovarsi in sella al dragone alato fa il suo bell'effetto, ma le situazioni di gioco a breve risultano fin troppo ripetitive e semplicistiche. ***Drakengard*** offre al giocatore la possibilità di acquistare numerose armi e potenziamenti per quest'ultime, stimolando la curiosità e la voglia di scoprirne le funzioni e i virtuosismi futuri. Il titolo comunque mostra il fianco in diverse occasioni senza però minare troppo negativamente il giudizio finale. Le ambientazioni di gioco risultano scarsamente elaborate e poco ricche di particolari, e anche le animazioni sembrano poco convincenti. Discorso inverso invece bisogna fare in merito agli ottimi filmati in ***FMV*** decisamente ben riusciti e sempre piacevoli da gustare. La durata del titolo si aggira intorno alle 20/25 ore di gioco e la rigiocabilità è assicurata dai diversi finali disponibili. In definitiva ***Drakengard*** contrappone aspetti positivi riscontrabili nell'ottima trama, negli splendidi filmati e nell'ampio arsenale da scoprire, ad aspetti negativi riconducibili alla non adeguata realizzazione tecnica (vedi grafica e animazioni), alla linearità di alcune situazioni e alle poco coinvolgenti sessioni aeree dedicate al dragone alato. Se siete disposti a sorvolare su questi aspetti poco convincenti, affiancate tranquillamente questo titolo alla vostra collezione, altrimenti passate ad altro.

> Simone "Cloud" Giorgi

Cavia

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

PS2

GRAFICA Ambienti scarni e animazioni poco convincenti: ottimi i FMV	75
SONORO Buone le musiche e discreto il doppiaggio	84
GIOCABILITA' Comandi intuitivi ma azione a volte ripetitiva	75
LONGEVITA' Ottima trama e giocabilità garantita dai finali multipli	87

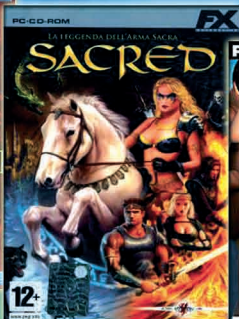
+ La trama è molto coinvolgente
+ Ampio arsenale
+ Finali multipli

- Battaglie aeree tediose
- Manca l'Italiano
- Grafica così così

>>> GLOBALE 83
Farete fuoco e fiamme!

Caratteristiche: Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

SVING srl COMPUTERS E VIDEOGIOCHI WWW.SVING.IT

PAGAMENTI CARTA DI CREDITO
FINANZIAMENTI A TASSI AGEVOLATI

VIA PUBLIO VALERIO 90/92
TEL/FAX 0697601019
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 15:30/19:30
LUNEDI 15:30/19:30
METRO A GIULIO AGRICOLA

VIA MONDRAGONE 14/16
YEL 0678851891 FAX 0645423794
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 15:30/19:30
LUNEDI 15:30/19:30
METRO A COLLI ALBANI

P.ZZA PONTELUNGO 3
TEL/FAX 06-70307231
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 15:30/19:30
LUNEDI 15:30/19:30
METRO A PONTELUNGO

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL/FAX 06-30819591
ORARIO CONTINUATO 10:00/20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM. LE GULLIVER NEGOZIO N°28

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 0651605212
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 15:30/19:30
LUNEDI 15:30/19:30
METRO B GARBATELLA

M/B CPU AMD

ASUS K8U-X SOCK.754	39,99
ASUS A8V SOCK. 939	49,99
ASUS A8V-E SE	61,99
ASUS A8N E SOCK. 939	73,99
ASUS A8N SLI SOCK. 939	98,99
ASUS A8N SLI DELUXE SOCK. 939	119,99
ASROCK K8 NF4G SATA 2	42,99
ASROCK 939A8X-M 939	37,99
ASROCK 939 DUAL SATA2 PCX AGP	48,99
ASROCK 939NF4G 939 PCX VGA INT.	52,99
ECS 760 GX-M SOCK. 754	43,99
GIGABYTE K8 GA-K8NS	43,99
GIGABYTE K8 GA-K8NSC 939 AGP	51,99
GIGABYTE K8NF-9 939 PCX DDR	67,99
GIGABYTE K8N PRO SLI 939	86,99

M/B CPU INTEL

ASUS P5GD1 PCX DDR400	83,99
ASUS P5GD1 PRO PCX DDR400	73,99
ASUS P5GD2-X	75,99
ASUS P5LD2 PCX DDR 2	94,99
ASROCK 775I48	37,99
ASROCK 775V88 +	38,99
ASROCK 775VM800	35,99
ASROCK 775I65GV	38,99
GIGABYTE GA 8I915 P DUO	66,99

CPU AMD

AMD SEMPRON 2600 SOCK. 754 BOX	63,99
AMD SEMPRON 2800 SOCK. 754 BOX	65,99
AMD SEMPRON 3000 SOCK. 754 BOX	75,99
AMD SEMPRON 3100 SOCK. 754 BOX	83,99
AMD SEMPRON 3300 SOCK. 754 BOX	97,99
AMD SEMPRON 3400 SOCK. 754 BOX	105,99
AMD ATHLON 3000 64BIT SOCK.754 BOX	99,99
AMD ATHLON 3000 64BIT SOCK.939 BOX	128,99
AMD ATHLON 3200 64 BIT SOCK.939 BOX	136,99
AMD ATHLON 3500 64 BIT SOCK.939 BOX	176,99
AMD ATHLON 3800 64 BIT SOCK.939 BOX	244,99
AMD ATHLON 4000 64 BIT SOCK.939 BOX	290,99

CPU INTEL

P4 630 3,00 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	145,99
P4 640 3,20 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	181,99
P4 650 3,40 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	228,99
P4 660 3,60 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	333,99
P4 670 3,80 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	506,99

MEMORIE

DIMM 128 MB PC133 V-DATA	13,99
DIMM 256 MB PC133 INFINEON	26,99
DIMM 512 MB PC133 V-DATA	55,99
DIMM 128 MB PC133 OEM	7,99
DIMM 256 MB PC133 OEM	19,99
DIMM 512 MB PC133 OEM	34,99
DDR 256 MB PC 400 V-DATA	17,99
DDR 512 MB PC 400 V-DATA	29,99
DDR 1.0 GB PC 400 V-DATA	60,99
DDR II 256 533 A-DATA	16,99
DDR II 512 533 A-DATA	33,99
DDR II 1.0 GB 533 A-DATA	64,99
DDR KINGSTON 256 MB 400 MHZ	17,99
DDR KINGSTON 512 MB 400 MHZ	32,99
DDR KINGSTON 1.0 GB 400 MHZ	67,99
DDR II 512 GB 533 KINGSTON	34,99
DDR II 1.0 GB 533 KINGSTON	67,99

MEMORIE NOTEBOOK

SODIMM 256 MB 133 APACER	41,99
SODIMM 512 MB 133 SAMSUNG	74,99
SODIMM 256 MB 400 TWINMOS	17,99
SODIMM 512 MB 400	31,99
SODIMM 1.0 GB 400 A-DATA	84,99
SODIMM 512 MB DDR2 V-DATA	34,99
SODIMM 1.0 GB DDR2 A-DATA	72,99

HARD DISK MAXTOR

40 GB 7200 RPM PLUS8	33,99
80 GB 7200 RPM PLUS 9	40,99
80 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	42,99
80 GB 7200 RPM SATA 2	43,99
120 GB 7200 RPM SATA PLUS 9	56,99
160 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	59,99
160 GB 7200 RPM SATA / SATA2	59,99
200 GB 7200 RPM 8 MB	67,99
200 GB 7200 RPM 16 MB	68,99
200 GB 7200 RPM SATA 2	67,99
250 GB 7200 RPM 16 MB	74,99
250 GB 7200 RPM 16 MB SATA	75,99
250 GB 7200 RPM STA 2	76,99
300 GB 7200 RPM 16 MB PLUS 10	90,99
300 GB 7200 RPM 16 MB SATA / SATA2	92,99

HD NOTEBOOK 2,5”

40 GB SAMSUNG/TOSHIBA 5400 RPM 8 MB	53,99
60 GB SAMSUNG 5400 RPM 8 MB	66,99
80 GB SAMSUNG/TOSHIBA 5400 RPM 8 MB	84,99
100 GB SAMSUNG/TOSHIBA 8 MB	102,99

SCHEDE VIDEO

GEF.FX 5200 128 MB DDR DVI TV	30,99
GEF.FX 5200 256 MB DDR DVI TV	45,99
GEF.FX 5500 256 MB DDR DVI TV	40,99
GEF. POINTOFVIEW 6200 256 DDR AGP	47,99
GEF. 6600 ALBATRON 256 DDR PCX	79,99
GEF. 6600 ALBATRON 512 DDR PCX	99,99
GEF. 6600 LE 256 MB DDR AGP	74,99
GEF. 6600 GT 256 MB DDR PCX	109,99
ATI RADEON 9250 AGP 128 MB DVITV	28,99
ATI RADEON 9250 AGP 256 MB DVI TV	39,99
ATI SAPPHIRE 9600 PRO AGP 128MB DVI	59,99
ATI SAPPHIRE 9600 XT AGP 256MB DVI TV	79,99
ATI HIS X300 SE 128 MB PCX DDR	38,99
ATI RADEON X550 XT 256 MB PCX DDR	58,99
ATI SAPPHIRE X700 256 MB PCX DDR3	129,99
ATI RADEON X700 SUPER 512 MB PCX DDR	75,99
ATI RADEON X1300 256 MB PCX DDR2	58,99

STAMPANTI

EPSON C48 28800 DPI USB	50,99
EPSON D68 PHOTO EDIT.5760 DPI USB	67,99
EPSON D88 5760 DPI USB	76,99
EPSON D88 PHOTO EDIT. 5760 DPI USB/PAR.	84,99
EPSON DX 3850	85,99
EPSON DX 4250	93,99
EPSON PICTURE MATE 5760 DPI	166,99
HP PSC 1510	91,99
HP PSC 1610	110,99
HP DESKJET 5940	74,99
CANON PIXMA IP 1600	47,99
CANON PIXMA IP 2200	74,99
CANON PIXMA MP 150	78,99
CANON LBP2900 LASER 600 DPI	112,99
SAMSUNG ML 2010 LASER	125,99

CABINET

MIDI MINI ATX USB FRONTALI	24,99
MIDI ATX USB NO ALIM.	16,99
MIDI ATX USB 450 WATT C43 8005	34,99
MIDI ATX LCD 550 WATT D5 9001	62,99

MONITOR LCD

LCD 17” OCTIGEN MULTIMEDIALE	166,99
LCD 17” BENQ Q7T4	199,99
LCD 17” LG L1717 S	216,99
LCD 17” HP L1740	229,99
LCD 19” HANNSTAR MULTIMEDIALE	219,99
LCD 17” ACER 1716 AS	187,50
LCD 19” ACER AL 1916 S	219,99
LCD 19” SAMSUNG 913 V	229,99
LCD 19” SAMSUNG 910 MP CON SINT. TV	3 39,99

MASTERIZZATORI

MASTERIZZATORE DVD 16X NEC 3550	31,99
MASTERIZZATORE DVD 16X NEC 4551	38,99
MASTERIZZATORE DVD LITE-ON SHW 1635 S	31,99
MASTERIZZATORE DVD LG GSA 4167 16X16	31,99
MASTERIZZATORE DVD LG LIGHTSCRIBE H20RB	39,99
MASTERIZZATORE DVD 16X16 PIONEER 110	IN ARRIVO

VARIE

ALIM. ATX 450 WATT SILENT	14,99
ALIM. ATX 550 WATT SILENT	22,99
LETTORE CARD WRITER/READER EST. USB	11,99
PORTA BLUETOOTH USB	14,99
LETTORE DVD LG 16 X 52 OEM	13,99
FLOPPY 1.44 MB ESTERNO USB	20,99

CASSE ACUSTICHE

CREATIVE INSPIRE SBS 380 2.1	24,99
CREATIVE INSPIRE SBS 390 2.1	29,99
CREATIVE INSPIRE SBS 580 5.1	44,99

GRUPPI DI CONTINUITA’

UPS MAXXTRO 600 VA	39,99
UPS MAXXTRO 800 VA	54,99
UPS MAXXTRO 1000 VA	75,99

LETTORI MP3

MP3 LCD 256 MB RADIO VOICE RECORDER	35,99
MP3 LCD 512 MB RADIO VOICE RECORDER	47,99
MP3 LCD 1.0 GB RADIO VOICE RECORDER	74,99

BOX ESTERNI

BOX USB 2.0 HD 2,5”	14,99
BOX USB 2.0 HD 3,5” TECHSOLO	25,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE HD 3,5”	33,99
BOX USB 2.0 HD 3,5” SATA	29,99
BOX USB 2.0 CDR DVD 5,25”	23,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE CDR DVD 5,25”	36,99

MODEM

MODEM INT PCI 56 K V.92	8,33
MODEM EXT / USB 56 K V.92	22,99
MODEM ADSL TRUST USB	24,99
MODEM ADSL ROUTER 4 PORT HUB B	34,99
MODEM ADSL ROUTER TRUST 4 PORT HUB B	37,50
MODEM ADSL INT. ATLANTIS	43,99
MODEM ADSL D-LINK DSL 200 USB	29,99
MODEM ADSL D-LINK DSL 300T ETHERNET	34,99
MODEM ADSL ROUTER DLINK DSL 504T ETHERNET	61,99

PINNACLE ACQ. TV/AV/DV

PINNACLE MEDIACENTER 100 E	59,99
PINNACLE MEDIACENTER 300 I	85,99
PINNACLE PC TV 40 I	38,99
PINNACLE PC TV 310 E	83,99
PINNACLE PC TV 310 I	74,99
PINNACLE PC TV 100 E	67,99
PINNACLE PC TV 400 E	91,99
PINNACLE PC TV USB STICK	62,99
PINNACLE DAZZLE DV EDITOR 2005	22,99
PINNACLE DAZZLE DVD RECORDER	70,99
PINNACLE STUDIO MOVIE BOX USB	199,99
PINNACLE STUDIO DV PLUS VER. 8.0	207,99
PINNACLE STUDIO 500 PCI VER. 10	74,99
PINNACLE STUDIO 500 USB VER. 10	99,99
PINNACLE STUDIO PLUS 700 PCI VER.10	132,99
PINNACLE STUDIO PLUS 700 USB VER.10	145,99
SCHEDA PCI TV DIGIT. TELEC.	59,99

MEMORIE DIGITALI

PEAK 256MB MINI SD CARD WITH ADAPTOR	14,99
ADATA 512MB MINI SD CARD WITH ADAPTOR	23,99
PEAK 256MB 60X ULTRA SECURE DIGITAL	10,99
PEAK 512MB 60X ULTRA SECURE DIG.	18,99
PEAK 512MB 150X SECURE DIGITAL XTREME	22,99
PEAK 1GB 60X ULTRA SECURE DIGITAL	31,99
PEAK 1GB 150X SECURE DIGITAL XTREME	39,99
ADATA 2GB 50X SECURE DIGITAL	69,99
PEAK 256MB 100X MULTIMEDIA CARD	12,99
ADATA 512MB 100X MULTIMEDIA CARD XTREME	20,99
PEAK 512MB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	22,99
ADATA 1GB 100X MULTIMEDIA CARD XTREME	39,99
PEAK 1GB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	42,99
PEAK 2GB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	65,99
PEAK 256 MB MMC MOBILE CARD (DV)	14,99
PEAK 512 MB MMC MOBILE CARD (DV)	24,99
PEAK 1.0 GB MMC MOBILE CARD (DV)	45,99
PEAK 256MB MULTIMEDIA CARD RS	13,99
TWINMOS 512MB MULTIMEDIA CARD RS	25,99
COMPACT FLASH 256 MB	14,99
COMPACT FLASH 512 MB 45X	22,99
COMPACT FLASH 512 MB 80X	25,99
COMPACT FLASH 1.0 GB	40,99

PEN DRIVE

TWINMOS 128MB MOBILE DISK USB 2.0	9,99
PEN DRIVE 256 MB USB 2.0	13,99
KINGSTONE 256MB MOBILE DISK USB 2.0	17,50
TWINMOS X4 512MB USB 2.0	22,99
PEN DRIVE 1GB USB 2.0	33,99
TOSHIBA 1GB MOBILE DISK USB 2.0	41,99
ADATA 1GB MOBILE DISK USB 2.0	38,99
PEAK II 2GB MOBILE DISK USB 2.0	71,99
PEAK II 512MB 120X USB 2.0	25,99
PEAK II 1GB 120X USB 2.0	42,99
PEAK II 2GB 120X USB 2.0	75,99

SCHEDE AUDIO

SK AUDIO 5.1	9,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY SE BULK	20,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY 4 RETAIL	58,99

LETTORE DVD DIVX CHILI 6100 XS € 33,99
FAX E STAMPANTE CANON B180C € 66,99

A — OFFERTA AMD SEMPRON 2600 754
MIDI ATX
MAINBOARD ECS 760GX-M
CPU AMD SEMPRON 2600 754
HARD DISK 40 GB 7200
FLOPPY/DVD-ROM 16X52
AUDIO VIDEO LAN
RAM 256 MB DDR 400
TAST-MOUSE-CASSE
€ 249,99

C — OFFERTA AMD 939 3000
MIDI ATX
MAINBOARD ASUS A8V
CPU AMD 939 3000
HARD DISK 250 GB7200 SATA
FLOPPY
MAST. DVD NEC3550 16X
RAM 512MB DDR 400
VGA ATI 9250 AGP 256MB
TAST-MOUSE-CASSE
€ 434,99

D — OFFERTA PENTIUM 4 INTEL
MIDI ATX
MAINBOARD ASUS P5GD2-X
CPU INTEL P4 630 3.0 GHZ
HARD DISK 160GB 7200 SATA 2
FLOPPY/DVD LG 16X52
MAST. DVD LITE-ON 16X
RAM 512MB DDR2 400
VGA ATI X300SE 128MB PCX
TAST-MOUSE-CASSE
€ 479,99

SONY: PS2 - E PORTATILE
GAMEBOY: SP- DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE LE CONSOLE
E PER COMPUTER

OFFERTA NOTEBOOK

DELL INSPIRON 2200	499,99
ACER 3003LM	599,99
NEC VERSA M340	549,99

PREZZI IVA ESCLUSA SOGGETTI A VARIAZIONE SENZA PREAVVISO FINO A ESAURIMENTO SCORTE 10/03/2006

GRANDIA III

L'AVVENTURA DI YUKI PRENDE IL VOLO!

Frenesia, palpitazione, stupore ed esaltazione: sono queste le sensazioni che si provano ad avere tra le mani un GDR prodotto da *Game Arts* e pubblicato dalla monumentale *Square-Enix* che da sempre è sinonimo di qualità e affidabilità. Per loro riportare a nuova vita una vecchia fiamma del passato, renderla di nuovo ardente come un tempo e dannatamente perfezionata è un gioco da ragazzi, ed ecco che il celebre ***Grandia*** è presto giunto al suo inaspettato quanto desiderato terzo capitolo, in esclusiva per ***PS2***. In un tempo imprecisato, un semplice aviatore di nome ***Schmidt*** intraprese epiche avventure sorvolando il mondo intero con il suo fidato biplano e facendo parlar presto di sé e delle sue gesta, guadagnandosi il titolo di ***Re del volo***. Ma nonostante le sue imprese divennero leggendarie, furono ben presto dimenticate… non da tutti. Nell'isola di ***Titaross***, in un piccolo villaggio chiamato ***Anfog***, un giovane sognatore e appassionato di volo di nome ***Yuki*** ricorda e venera ancora le imprese del grande ***Schmidt*** e, insieme al suo fidato amico ***Rotts***, progetta la costruzione di un aereo personale con cui imitare il beniamino scomparso; ed è proprio da questo episodio che ha inizio la nostra avventura. Nel corso del suo viaggio incontrerà svariati compagni tra cui ***Alfina***, una giovane e affascinante sacerdotessa che, com'era prevedibile, meriterà la parte di protagonista femminile; ***Yuki***, da bravo cavaliere, la aiuterà nella ricerca del fratello scomparso ***Emelious*** che presto si rivelerà essere… Vi aspetterà una trama del tutto particolare, non più legata ai classici temi giovanili ma decisamente più matura e con i piedi per terra; anche se, per certi aspetti, non riesce ad appassionare pienamente chi mangia pane e giochi di ruolo da anni.

L'ULTIMA BATTAGLIA ATTIVA...

Il secondo aspetto, che da etichetta si è vincolati a menzionare quando si parla di un GDR, riguarda il gameplay e il sistema di combattimento: preparatevi ad assaporare scontri mozzafiato grazie a tre magiche parole: ***Ultimate Action Battle***; si tratta del collaudatissimo sistema di gestione delle battaglie che da sempre ha contrassegnato la serie e che ora brilla di luce propria grazie ad alcune novità introdotte, tali da renderlo il migliore nel suo genere. Ogni battaglia possiede un'ingegnosa miscela di strategia e azione (sono 4 gli eroi da utilizzare in campo)contornata da un'interfaccia molto semplice e pratica che vi terrà

Game Arts
PUBLISHER: SQUARE-ENIX
GENERE: RPG
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

Caratteristiche: Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

▲ Guardate questa fanciulla con quale espressione tranquilla e rilassata fa esplodere in mille pezzi il nemico più in alto...

▲ Ummm, ma cosa ci fanno tre loschi personaggi all'interno di una zucca gigante? E quella sotto i loro piedi è una tartaruga?

informati sui tempi dei turni, sull'efficacia degli attacchi e sullo stato del vostro team; tutto ciò, vi garantisco, renderà impaziente chiunque nell'attesa di uno scontro. Ed è proprio la parte strategica a fare la differenza: avrete la possibilità di attaccare un nemico soltanto se esso si trova nella vostra area di tiro (la posizione del vostro eroe nell'area di gioco è fondamentale) e dovrete escogitare la sequenza migliore di attacchi in combo con i compagni di squadra, usando un'infinità di ***skill*** e attacchi speciali.

SCANSIONIAMO L'AMBIENTE!

Game Arts* ha voluto ulteriormente sorprenderci inserendo nuovi tipi di attacchi combinati che, in perfetta sintonia con lo stile del gioco, si effettueranno "in aria" e prestando maggior attenzione all'uso delle *spell*:** nei precedenti capitoli, infatti, le magie non avevano una grande influenza nel combattimento e spesso si preferiva utilizzare un attacco fisico per arrecare più danno al nemico; ora invece gli incantesimi giocheranno un ruolo più rilevante allargando così il già ampio range delle azioni di gioco. Molto appagante è anche la parte esplorativa: i percorsi di gioco sono tutt'altro che lineari e offrono una ben ampia libertà di azione e di movimento; la classica ***World Map è ben affollata di dungeon e avamposti. Grazie al ***G-Search System***, una sorta di versatile miniradar, potrete scansionare l'ambiente che vi circonda alla ricerca di nuovi percorsi, informazioni utili e oggetti nascosti. Come potete apprezzare dalle immagini, ***Grandia 3*** propone uno stile grafico tra il realistico e il manga-style, tutto completamente in ***3D*** ed egregiamente dettagliato; i colori vivaci dei personaggi si legano benissimo con quelli più morbidi e filtrati delle ambientazioni, donando un effetto ottico davvero intrigante ed evocativo. ***Noriyuki Iwadare*** all'orchestra… e non dovrei aggiungere altro, se non sottolineare l'ottima qualità dei dialoghi parlati che aiutano ad accrescere la sensazione "di esserci". Nota dolente per la longevità: l'avventura, seppur ben articolata e coinvolgente, non ha una durata media sufficiente a concorrere con altri titoli di questo genere, ma gode comunque di mille sfaccettature e ottime potenzialità. In definitiva un ottimo titolo da prendere seriamente in considerazione e da gustare golosamente nell'attesa del piatto forte che risponde al nome di ***Final Fantasy XII.***

  Valerio "ZatamuS" Fusco

GRAFICA — **88**
Ottima palette di colori e stile grafico impeccabile

SONORO — **92**
Avete letto chi ha curato la colonna sonora?

GIOCABILITA' — **89**
Calamitante e ben gestita; a quando il prossimo scontro?

LONGEVITA' — **75**
La breve durata della storia spezza il coinvolgimento

+ Combattimenti esaltanti
+ Mai lineare
+ Grafica d'effetto

- Longevità non all'altezza
- Ho sempre odiato volare!!!

>>> GLOBALE — **87**
Volare, oh oh, giocare...!!

>>> Tutte le hit delle console portatili <<<

HAND GAMING

A cura di
Riccardo "Riki" Fusco

Final Fantasy IV Advance

Cosa vedono le mie fosche pupille?un gioco nuovo con un titolo originale (ih,ih),a parte gli scherzi ogni volta che il team della mitica Square-Enix mette mano su una console, sono giochi creati con la bacchetta magica e stavolta è capitato ai numerosi possessori del *GBA* che già si staranno sfregando le mani e, lucidando i polpastrelli, si chiederanno: "*Compro Final Fantasy 4 o mi butto su un gioco più innovativo?*". Tremendo dubbio aggiungerei io. Il titolo è senz'altro compassato ma tecnicamente è indiscutibile e destinarvi qualche decina d'***Euro***, soprattutto se non lo si conosce o se è stato in qualche modo dimenticato, è cosa buona e giusta e non ve ne pentirete affatto. Ricordate la storia? Il buon vecchio ***Cecil*** guidava l'armata di aeronavi in forza al ***Re Baron***; durante una missione che inavvertitamente costò la distruzione di un villaggio intero, Cecil si accorse dei loschi piani del sovrano, che cercava dei misteriosi ***Cristalli*** per dominare il mondo; preso dal panico, cercò in tutti i modi di avvisare i paesi del reame dell'imminente minaccia, iniziando così una tortuosa avventura. Si capisce fin dalle prime battute a cosa si va incontro: animazioni buone per i personaggi ma meno curate per i mostri ,assolutamente statici. Le musiche sono talmente ben realizzate che rasentano l'ipnotismo, grazie al contributo del grandissimo ***Nobuo Uematsu***; E quando il musicista più famoso della storia dei games (assieme a ***Koji Kondo*** della ***Nintendo***) si occupa del sonoro, non possiamo che rimanere commossi. La longevità, invece, potrebbe storcere il naso a qualcuno anche perché, oggigiorno, 18 ore di durata sono un po' pochine; ma essendo un remake di un titolo uscito anni or sono, si può senz'altro chiudere un occhio. Per il resto il gioco vanta una struttura che ha dato il "la" a tutti i ***Gdr*** usciti in seguito, quando era il miglior gioco della categoria; inoltre ***FF4*** è una scusa per rivivere un florido passato...cos'altro aggiungere per convicervi? Forse solo chi ha prodotto questa immensa cartuccia...

Grafica	90	Giocabilità	96
Sonoro	95	Longevità	89

Rifts : Promise of Power

Non tutti forse conoscono l'universo di *Rifts*, nato come gioco di ruolo tradizionale; gli ideatori erano restii ad una rappresentazione videoludica, in quanto sarebbe stata troppo limitata rispetto all'edizione originale. *Nokia* è riuscita però ad acquisire la licenza e ora ci troviamo tra le mani un'eccellente riproduzione del concept iniziale, completamente a portata di tasca! La trama ci narra di un mondo in decadenza, dove un cataclisma ha provocato l'apertura di alcuni portali dimensionali che hanno risvegliato forze magiche sopite e hanno permesso l'arrivo di mostruose entità. Inizia cosi la nostra storia: impersoniamo un prigioniero privo di memoria, in fuga insieme ad un altro evaso che cercherà di guidarlo per scampare alle guardie sulle loro tracce. La creazione del personaggio mostra già grande complessità e cura: i parametri sono molteplici, come le caratteristiche e le capacità disponibili. Il gioco alterna fasi di esplorazione a combattimenti tattici a turni: i personaggi si muoveranno nella classica griglia ed avranno punti separati da utilizzare per i movimenti e per le azioni disponibili. Gli scontri sono ben realizzati e sarà necessaria parecchia strategia per vincere, soprattutto nelle fasi successive del gioco dove comanderete un party di molte unità. La grafica è sorprendente: pur essendo un ibrido tra fondali ***3D*** e personaggi ***2D*** è molto curata e ben realizzata, mentre il reparto audio risente del limitato supporto di memorizzazione. Con una longevità di circa 40 ore, gioco online e via ***BT*** fino a 4 giocatori, ***Rifts*** si dimostra un gioco che non delude le aspettative dei fan: se conoscete il gioco originale, o siete appassionati di ***RPG*** tattici non potete farvi sfuggire questo gioiellino!

Tales of Eternia

In un panorama ludico strapieno di Sport e Racing games, siamo finalmente lieti di trovarci di fronte un gioco di ruolo di stampo giapponese pronto a deliziare gli schermi della nostra ***PSP***. Stiamo parlando di ***Tales of Eternia***, conversione dell'omonimo titolo ***Namco*** uscito negli ultimi anni di vita della storica ***Playstation***. Poco è cambiato durante il porting del gioco, a parte la grafica aggiornata: una buona notizia se consideriamo la qualità del titolo originale. La storia alla base è semplice: ***Reid*** e ***Farah***, i personaggi principali, assistono allo schianto di un velivolo nella foresta ed incontrano una fanciulla di nome ***Meredy***, proveniente da ***Celestia***, un regno nel cielo. La storia, come da tradizione, viene narrata attraverso gli eventi e le conversazioni dei personaggi che saranno udibili grazie al buon doppiaggio. Graficamente il titolo è molto curato e colorato, e non sfigura assolutamente sul portatile ***Sony***: la grafica stile *anime* vi catturerà sin dal principio mentre la colonna sonora, nonostante sia di ottima qualità, potrebbe risultare monotona a lungo andare. Parlando del gioco in sé, si tratta del classico gioco di ruolo basato sull'esplorazione e sul combattimento a scontri casuali. La differenza rispetto agli altri prodotti è che le battaglie avvengono in tempo reale: i personaggi si spostano in un piano ***2D***, in cui il giocatore controllerà uno dei combattenti sferrando colpi, parandosi e rispondendo agli attacchi mentre gli altri membri della squadra saranno controllati dal computer. Questo sistema può inizialmente confondere chi è abituato a ragionare e prendere tempo durante i turni, ma in realtà è molto intuitivo e profondo allo stesso tempo, visto che è possibile personalizzare in ogni aspetto la formazione e le azioni che ogni personaggio compirà durante i combattimenti. In definitiva, possiamo dire che ***Tales of Eternia*** è un prodotto originale e decisamente appagante: se amate gli ***RPG*** orientali, non lasciatevelo sfuggire!

Grafica	88	Giocabilità	92	90
Sonoro	85	Longevità	90	GLOBALE

Resident Evil: Deadly Silence

Sono piacevolmente sorpreso almeno quanto chi ha la fortuna (o sfortuna ..dipende da voi) di gustarsi questa recensione e ha appena letto il titolo, capace di portare orrore e piacere nello stesso tempo. Per non parlare della mente che viaggia fino a 10 anni fa, quando compariva per ***Psx*** uno dei migliori giochi di sempre:***Resident Evil***. Ricordo tutto, dal filmato iniziale all'inseguimento, dall'abbaiare dei cani all'ingresso nella villa... io seduto sul divano, con la copertina del gioco che facevo tremare con le dita e la bocca spalancata dallo stupore. Devo ammettere che in questi anni di varie versioni e formati il mio non è stato giocare, bensì "godere" di ***Resident Evil*** e ora che i monumentali programmatori della ***Capcom*** hanno realizzato una versione per il ***DS***, soprannominata ***Deadly Silence***, è davvero il caso di acquistare il portatile ***Nintendo*** e con la cartuccia di ***RE***. Come dicevo prima, se ricordate il titolo uscito per ***Psx*** dovete sapere che la versione del ***DS*** è un porting di tale gioco; a mio avviso non si tratta assolutamente di un difetto visto che, oltre a riesumare un vero e proprio mito videoludico, sono state introdotte diverse aggiunte, come l'uso del microfono, il doppio schermo ed il fidato touch screen. Per i pochissimi (credo nessuno ma non si sa mai) che non conoscono il gioco, è lapalissiano dire che ***Resident Evil*** è un *Survivor-Horror Game*, dove i sopravvissuti della ***Squadra Alpha***, ***Jill Valentine*** e ***Chris Redfield***, dovranno sopravvivere con ogni mezzo in una villa infestata da mostruosi zombie famelici; l'ovvio scopo è riportare a casa la pelle e scoprire il mistero della scomparsa della squadra ***Bravo***. Nient'altro da aggiungere visto che, a parte le migliorie del ***DS***, la versione è quasi identica a quella già vista per ***Psx*** e quindi… i fan hanno già capito mentre ai novizi lascio un consiglio: *ATTENTI, gli zombie sono già sulle vostre tracce!*

Grafica	91	Giocabilità	92	91
Sonoro	93	Longevità	90	GLOBALE

SPAZIO AI LETTORI!

Pubblica online le tue recensioni sul sito: www.gameplayer.it

MORTAL KOMBAT

SFIDE CRUENTE OLD-STYLE!

Se vogliamo parlare di picchiaduro ad incontri non possiamo far altro che pensare a Mortal Kombat, storico e violentissimo gioco d'azione dove, nei vari incontri, tra un pugno e un calcio uscivano laghi di sangue; ma la vera chicca era il colpo di grazia finale inflitto al malcapitato che aveva avuto la peggio: la scritta ***Finish him*** o ***Finish her*** vi ricorda forse qualcosa?...Come? Forse non ci avete mai giocato…Comunque, conoscendo la combinazione dei tasti, era possibile eseguire la truculenta ***fatality***; vi è tornata la memoria dunque? Successivamente, in ***Mortal Kombat 2*** furono aggiunte una fatality secondaria e la ***Pit fatality*** (fatalità d'impatto), possibile soltanto in determinati scenari e necessaria per scagliare il personaggio in pozzi dalle punte acuminate o in fiumi di acido. Inoltre furono introdotte altre "punizioni" per il perdente di turno: la ***Friendship***, nella quale il vincitore si esibiva o faceva qualcosa di divertente, e infine la ***Babality***, incantesimo che riduceva l'avversario ad un poppante frignone con tanto di pannolone. Questo gioco, che nel corso della prima metà degli anni '90 ha rivaleggiato con ***Street Fighter 2***, ha conosciuto un declino nella trasposizione da 2d a 3d avvenuta con ***Mortal Kombat 4*** (1996); il gioco era discutibile, poco realistico, legnoso e potrei continuare all'infinito... segno che i leader del picchiaduro ma anche delle console sarebbero cambiati: in quegli anni infatti stava diffondendosi ***Tekken*** anche se questa è un'altra storia… Anche ***Street Fighter*** non ha avuto miglior fortuna nella trasposizione a tre dimensioni. Dopo ***MK4*** ci sono state altre versioni con piccoli accenni di miglioramento (apprezzo l'impegno dei programmatori...) ma non certo all'altezza della concorrenza; da questo deduco che mai un gioco ***2D*** renderà altrettanto se rielaborato in ***3D***; è il caso che gli sviluppatori partano da questo presupposto e si sforzino di più, prendendo magari esempio da ***Tekken*** o ***Soul Calibur*** nati direttamente in tre dimensioni e sicuramente più adatti al tipo di grafica poligonale.

>>>> Marco De Blasio <<<<

Cheat & Soluzioni

SONIC RIDERS

ACCEDI ALLA NUOVA MODALITA' STORIA
Completa la modalità Hero Story

SBLOCCA I PERSONAGGI SEGRETI:
Completa le missioni Jet, Wave e Storm

SBLOCCA LA CANZONE SEGRETA
Completa la Babylon Story nello Story Mode

PS2

GAME MAIL

>> Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: redazione@gameplayer.it
Sito internet: www.gameplayer.it

◀ Parasol Stars - Coin Op (1991) < < < <

Marzo pazzerello, esce GAME prendi l'ombrello. Anche se può sembrarvi strano, ombrelli e videogiochi sono amici di vecchia data: pensate ad esempio al famoso Parasol Stars della Taito. Cosa c'entra questo con la posta non ne ho la più pallida idea ma voi continuate a rifletterci: eviterete di uscire e prendere pioggia. Da ciò si deduce che le riviste di videogiochi proteggono dal raffreddore. E quindi buona lettura!

SONO UN GAMER

Scrivo a voi gentile redazione dato che sono un gamer appassionato, nonché pazzo per i videogiochi, per poter realizzare il mio sogno: lavorare nell'ambito dei games! Ho scritto a molte redazioni ma ho capito ke vanno avanti solo le persone raccomandate! Spero mi rispondiate al più presto! Grazie 1000!

Angelo Galasso - E-mail

*Concordo sulla parola "Redazione", un po' meno su "gentile": se non fosse per **Poccina** [che in quanto ragazza porta la buona educazione] questo posto sarebbe peggio di **Smash Tv**, con **Mutoid Man** che entra e lancia un quintale di granate in allegria. Per quanto riguarda i raccomandati, ci sono anche da noi: prima di lavorare qui, infatti, facciamo le raccomandazioni a tutti e consigliamo la fuga a chiunque si presenti alla porta. In ogni caso, se la Dannazione Eterna non ti spaventa, il nostro forum è sempre attivo: scrivici un articolo... lo vedrai pubblicato al più presto! E scoprirai come è possibile che un articolo di due pagine [scritto in una settimana], in fase di stampa diventi lungo non più di tre righe [si ringraziano i correttori di bozze, i grafici e gli impaginatori per la grande disinvoltura nei tagli svolti...ehm...]!*

ENIGMA DIABOLICO

Ciao sono **Alessandro**, per la rete **Simon**, sono venuto a conoscenza della vostra rivista all'università, grazie ad un mio amico, e ho letto molti articoli interessanti: continuate così. Vi sto scrivendo perchè desidero sapere se date anche trucchi dei giochi. Ad esempio, io non riesco a terminare ***Diablo 2*** (mi sono bloccato alla **Palude** di ***Mephisto,*** ai **Sette** del **Concilio**, che vergogna!), quindi se potete svelarmi qualche trucco utile almeno avrei la soddisfazione di averlo finito, visto che sembra sia in procinto di uscire il terzo capitolo. Grazie in anticipo! Ciao e buon lavoro.

Alessandro De Simoni - E-mail

*Ciao **Simon** (per la vita reale **Alessandro**), i trucchi purtroppo ne diamo ben pochi, fatta eccezione per qualche trousse di rossetti. Mentre scrivo queste righe, il buon vecchio **ZatamuS** avrà già provveduto ad inviarti la soluzione che fa al caso tuo; che dire: in effetti nelle paludi ci si impantana sempre. In ogni caso anche noi attendiamo **Diablo 3** con impazienza; quando esce giocaci ma mi raccomando: fai attenzione alle zone umide!*

IL SONDAGGIO DI GAME

Quale dei due è il migliore?

MORTAL KOMBAT	28%
STREET FIGHTER	72%

Approfittiamo della recensione di *MK* nella pagina accanto per proporre questo sondaggio apparso nel nostro *Forum*. In questo momento l'autore starà fuggendo dagli inferociti redattori, salvato dalla sua identità segreta e accusato di *Vilipendio alla Patria*. Stiamo ancora cercando quel 28% di lettori votanti, che verrà costretto a subire ore e ore di *Fatality* per aver dato la preferenza al gioco bamboccio per eccellenza. I gusti sono gusti, ma *Ryu* e *Ken* sono la nostra famiglia e la scuola *Yuen* un monumento: *Shinku Hadoken*!

MESSAGGI DAL FORUM!

VENDO / CERCO / SCAMBIO...

Vendo Hitman Contracts e Shellshock a 15 Euro l'uno trattabili. I giochi non hanno la confezione, in quanto sono l'edizione OEM che si trova dentro la 6600GT. Non li ho mai usati!

Dudo - Forum di Game

OPINIONI & COMMENTI

SUPER MARIO STRIKERS
Sottovalutato... molto sottovalutato. So che molti hanno snobbato il titolo in questione ma vado contro corrente: ogni cosa ha le sue pecche, in questo caso il single player, ma in 4 recupera tutto e offre incontri spacca-mascelle...

Dante - Forum di Game

OPINIONI & COMMENTI

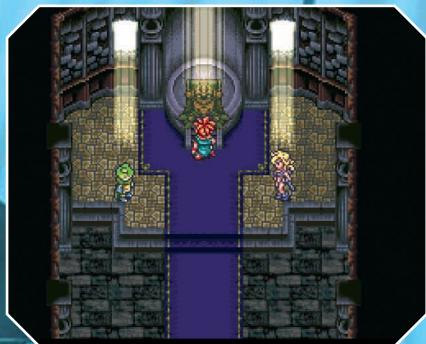
Salve a tutti, ho letto il numero 4 della rivista e mi è piaciuto, anche se purtroppo si parla anche di XBOX... :-) Complimenti per la recensione di Shadow of the Colossus, finalmente qualcuno si è degnato di sottolineare quali emozioni sia in grado di suscitare, invece di limitarsi agli aspetti tecnici.

Virgil - Forum di Game

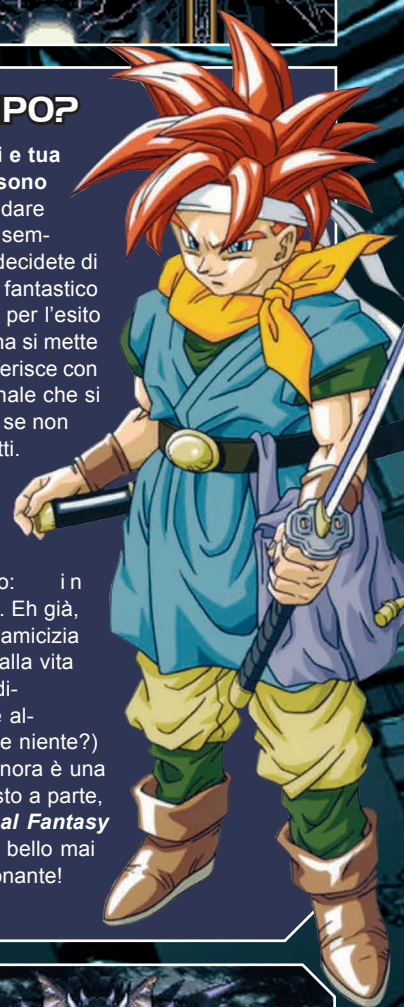
Cloud, che ha scritto la recensione, ringrazia calorosamente ma lo spazio purtroppo è tirannosauro... alla prossima!

Tornei, amici, sondaggi, scambi... iscrivetevi alla nostra community! www.gameplayer.it

Retro
Games from the past

Ed ecco la suoneria di CT per il vostro cellulare:
NOKIA RTTL: d=4,o=5,b=125:8a#,8a,8a#,4a,4g,8f,8g,8f,8g,4f,4d,4f,8g,2g.,1p,p,8p,8a#4,8a#.4,8c.,8d,4f.,4f,4g,8d,4d.,16e,16d,1c.,p,8p,8a#4,8a#.4,8c.,8d,4f.,4f,4g,16a,16f,1a,4g.,4g,4a,16a#,16c6,2d6,8p,4a,4c6,4g,4f,4g,2f,8p,8d.,8f.,1g,2f,2d,4f,4e,4d,4c,1d.,1p **NOKIA COMPOSER:** *Tempo:* 125 68*#, 6, 6#, 69, 5, 48, 5, 4, 5, 49, 2, 4, 58, (hold 5)99, 09, 08, 088, 688**#, (hold 6)#, (hold 1)*, 2, (hold 4)9, 4, 5, 28, (hold 2)9, 388, 2, (hold 1)9999, 088, 0888, 6888**#, (hold 6)#, (hold 1)*, 2, (hold 4)9, 4, 5, 688, 4, 69999, (hold 5)88, 5, 6, 688#, 1*, 2999

CHRONO TRIGGER

LA PIU' GRANDE AVVENTURA DI TUTTI I TEMPI... O DEL TEMPO?

E' la mattina della *Fiera Millenaria*! *Lucca*, come al solito, è appena arrivata sotto casa per chiamarti e tua madre ti sta già buttando giù dal letto. In tutto il paese non si parla d'altro e centinaia di persone sono accorse per assistere al famosissimo evento; mercanti, giocolieri, inventori e artigiani sono tutti qui, per dare inizio ad una festa magnifica. Ma nella confusione una ragazza si scontra con te e perde il suo pendaglio: sembra prezioso e lo restituisci alla legittima proprietaria; fai amicizia con questa curiosa sconosciuta di nome ***Marle*** e decidete di visitare insieme la fiera. Ed ecco il padre di ***Lucca*** che sta per collaudare una delle sue nuovissime invenzioni: un fantastico teletrasportatore. Chi vuole provarlo? Serve un volontario e ***Marle*** non si tira indietro. Tutti sono emozionatissimi per l'esito dell'esperimento... ma funzionerà davvero? La ragazza prende posto sulla pedana e, quando la macchina si mette in moto, scompare come previsto... ma qualcosa non va come dovrebbe, perché il suo pendaglio interferisce con il processo e la ragazza sparisce completamente! Senza perdere tempo ti lanci nel varco dimensionale che si è aperto per salvarla, anche se ormai sembra troppo tardi. Di ***Marle*** non vi è alcuna traccia e, come se non bastasse, ti ritrovi in un mondo sconosciuto che assomiglia al tuo ma che differisce per molti aspetti. Una breve ricognizione e scopri la terribile realtà: sei arrivato nel passato di mille anni fa... Ed eccoci quindi a parlare di ***Chrono Trigger***, capolavoro indiscusso di ***Square-Enix*** (all'epoca ***Squaresoft***), realizzato per ***Super Nintendo*** nel 1995. Il plot, comunque interessante, non deve trarre in inganno: se vi aspettate una semplice ricerca della misteriosa fanciulla scomparsa vi sbagliate di grosso: in ***CT*** niente è come sembra, né il passato né tantomeno il futuro. Eh già, perché potrete viaggiare in moltissime epoche storiche, fare amicizia con tantissimi personaggi e scoprire segreti che sono legati alla vita stessa del pianeta. Avventura, grande azione, amicizia, tradimento: ***Squaresoft*** superò davvero se stessa, grazie anche all'immenso contributo di ***Akira Toriyama*** (***Dragon Ball*** vi dice niente?) che curò il bellissimo design dei personaggi. La colonna sonora è una delle migliori mai ascoltate in un videogioco e merita l'acquisto a parte, con temi azzeccatissimi e sempre splendidi. Insieme a ***Final Fantasy 6*** e ***7***, ***Chrono Trigger*** è probabilmente il gioco di ruolo più bello mai realizzato. Difendere l'universo non è mai stato tanto emozionante!

Volete ascoltare la grandiosa colonna sonora di *CT*? ***Chrono Symphonic*** ha rilasciato dei nuovi arrangiamenti in formato ***MP3***, da scaricare gratuitamente dal sito ***http://vizzed.com/chrono/remixes.htm*** - Veramente notevole!

GAME - Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

LA PRIMA RIVISTA << << << <<
>> >> GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Bit Power*** - Largo Preneste 33 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via D. Marsi 16 - 47 ■ ***DVD Mania*** - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elettrotech Videogame*** - Via Pozzo Pantaleo 23 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***La Pulce*** - Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via A. Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hoolywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Piazza di Pontelungo 3 - Via della Lucchina 96 - Via Publio Valerio 90/92 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Mondragone 14/16 ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

FUORI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 14

UNIVERSITA' TOR VERGATA

Facoltà di Economia - Via Columbia 2 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ***Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ***Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

Facoltà di Economia - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre, 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

Facoltà di Economia - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Dipartimento di Matematica*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Facoltà di Medicina*** - Viale del Policlinico 155

www.gameplayer.it

Se vuoi aggiungerti gratuitamente a questa lista inviaci una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

SCARICA GAME! La rivista è in formato PDF all'indirizzo: *www.gameplayer.it/Download.htm*